PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • REVOLUTION

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESM... BENELUX



PROJECT GOTHAM RACING 3
XBOX 360 TOONT Z'N KRACHT

F.E.A.R.
DE HALF-LIFE VAN 2005?

BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD

PRO EVO 5
KONING VOETBAL

RESIDENT EVIL 4 • KING KONG • FIRE EMBLEM SACRED STONES • CIVILIZATION 4
BLACK & WHITE 2 • BURNOUT LEGENDS (PSP) • THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
CITY OF VILLAINS • WE LOVE KATAMARI • SSX ON TOUR • AGE OF EMPIRES III
PLUS EEN UITGEBREID VERSLAG VAN DE ACTIVATE EN DE TOKYO GAME SHOW 2005

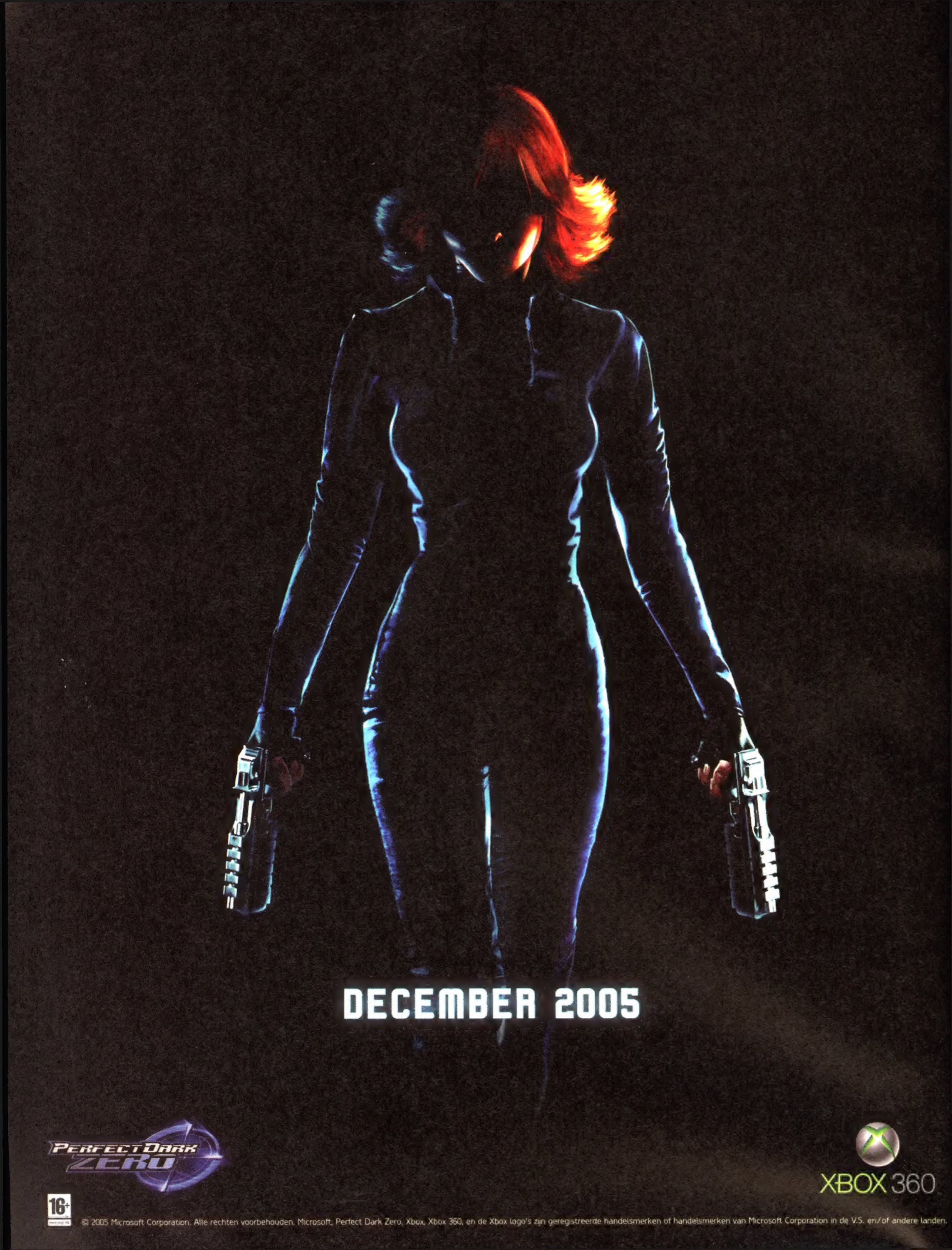
GAME KINGS

POWER UNLIMITED GAMEPLAY 2005


18+
www.pegi.info
Paramount
A VIACOM COMPANY



ROCKSTAR GAMES
PRESENTS
THE WARRIORS
WONDER WHEEL
A ROCKSTAR TORONTO PRODUCTION
BASED ON THE PARAMOUNT PICTURES RELEASE
OUT NOW
ON PLAYSTATION®2 AND XBOX®
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS
SHOOT EM
XBOX
PlayStation®2
The R logo is a trademark and/or registered trademark of Take-Two Interactive Software. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. The Warriors ® & © 2005 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

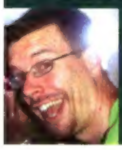

DECEMBER 2005
PERFECT DARK
ZERO
XBOX 360
16+
© 2005 Microsoft Corporation. Alle rechten voorbehouden. Microsoft, Perfect Dark Zero, Xbox, Xbox 360, en de Xbox logo's zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Microsoft Corporation in de V.S. en/of andere landen.

INHOUD

DE REDACTIE

Het is herfst; de periode dat depressieve klachten de kop op steken. Zelfs onze redacteuren hoorden we af en toe verzuchten 'wat heeft het allemaal voor zin' of iets dergelijks. Kop op jongens, zouden we zeggen, maar niet nadat we ze eerst gevraagd hebben hoe ze hun eigen begrafenis voor ogen zagen.

JEROEN



Ik heb nooit een herfstdepressie, al die goudgekleurde blaadjes aan de bomen terwijl de zon haar warme gloed over ons landje verspreidt en de wind langs je gezicht snijdt. Ik denk dan ook nooit na over de dood en zeker niet mijn eigen begrafenis.

ED



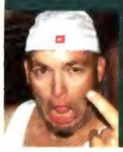
Ik vrees dat ik al over de helft ben en inderdaad spelen gedachten over de dood en begrafenissen rond deze maanden wat vaker op. Ach, dan draai ik even een nummertje van Theo Nijland en ik zie de zon weer schijnen.

JAN



Als het dan toch moet, in een kist want wie weet kom ik toch nog opeens bij kennis. Het zal je gebeuren....
Muziek: Ryan Adams, en da's niet dezelfde als Bryan Adams, thank God!

JURJEN



Toen ik in De Dorstige Ezel nog plaatjes draaide, klaagden bezoekers altijd over het feit dat ze geen verzoekjes mochten doen. Wat mij betreft kiezen juist deze personen de muziek uit voor mijn begrafenis: ik ben er toch niet bij.

STEVEN



Dood? Dat ga ik nooit! Ik laat me tegen die tijd gewoon in een of andere online spelwereld pompen. Universe of WarCraft of zoiets...

J.J.



Ik ben ooit op een rasta-begrafenis geweest en daar dien je allemaal een joint op te steken en die op de kist te leggen. Nu heb ik niks met dope maar de aanblik van tientallen stonede en happy mensen vond ik wel tof.

BORIS



Ik wil strippers op mijn begrafenis!!!! Kan dat? Strippers die naakt champagne van mijn lijk aflikken... en dan een Braziliaanse carnavalsoptocht... topless. Zoiets...

MURIELLE



Ik wil graag gecremeerd worden onder begeleiding van 'Met de Vlam in de Pijp...' Hahaha!

MINI-NIELS



Gewoon leuke dingen blijven doen, dan is het einde voorlopig nog even niet in zicht. Zonde van je tijd ook om over dat soort dingen na te denken.

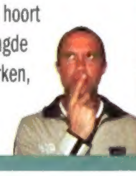
PIMP DE PU

Peter Kapritsias heeft de 'Pimp de PU' wedstrijd niet gewonnen; de opdracht was immers om ons blad een vooraanstaand plaatsje te bezorgen in de tijdschriftenschappen.
Toch, het feit dat hij er tijdens zijn vakantie in geslaagd is een PU jaarabonnement aan deze Griekse oma te slijten, mag een prestatie van formaat genoemd worden.
Hoewel? Peter gaf desgevraagd toe dat het eigenlijk helemaal niet zo lastig was. Oma kan de inhoud weliswaar niet lezen maar toen ze een foto van leeftijdgenoot Ed in het blad zag staan, was ze meteen verkocht.



FOK INTERNET... LEVE ONZE SITE!

Je hebt het inmiddels natuurlijk al lang gezien: de extreme make-over van onze website. Om Muriëlle te citeren: "De site is van slap aanhangsel van het blad, naar een op zichzelf staand iets met ballen gegaan!"
Zonder direct op de vergelijking in te willen gaan, ben ik het volledig met haar eens. Denk ik. Hoe dan ook, comps voor haar en haar team, en dat terwijl ze naar eigen zeggen pas net warm beginnen te draaien!
Vreemd genoeg zien sommige mensen dit als een eerste stap naar een situatie waarbij de PU alleen nog maar als digitaal medium zou bestaan. Wellicht dat deze gedachte gevoed wordt doordat onlangs twee Nederlandse gamesbladen gekilled zijn en men met een online alternatief probeert te komen. De reden dat in dit geval voor een online alternatief is gekozen, had echter denk ik meer te maken met de potentie van de bladen dan met die van internet.
Niet dat internet geen potentie heeft maar zolang je geen lichtgewicht, oprolbaar, op zonne-energie werkend, prettig leesbaar en betaalbaar beeldscherm met draadloze internetverbinding hebt waarop je werkelijk overal de PU digitaal kunt checken, houden wij het bij een fysiek blaadje. Dat overigens in de afgelopen twaalf jaar haar sporen wel heeft verdiend...
In deze tijd moet je natuurlijk gewoon over allebei beschikken; bij een goed blad hoort een goede site, maar deze site kan en moet veel meer zijn dan slechts een verlengde van dat blad. Beide bieden andere mogelijkheden en beide kunnen elkaar versterken, en zoals je de komende tijd zult merken, is dat precies wat we gaan doen!



NIELS

VERKEERDE HOEK



Boris en Steven bezochten afgelopen maand de Tokyo Game Show en doen daar in dit nummer uitgebreid verslag van. Natuurlijk stuurden ze ook een hele trits foto's naar ons op, maar what up met deze? Da's toch niks voor Boris en Steven om in zo'n geval aan de verkeerde kant te gaan staan. Of zouden ze de lekkerste shots bewaard hebben voor Gamekings? Heren, hier is het laatste woord nog niet over gesproken!

IEMAND MOET HET DOEN



Normaal gesproken is de titel van deze rubriek ironisch bedoeld. Jullie zien dan ook vaak een foto van een redactielid met z'n snikkel in de champagne, liggend aan 't zwembad in het gezelschap van een aantal lekkere meiden, verzuchtend dat ie 'best een zwaar beroep heeft'. De hier afgebeelde foto dekt de lading van deze rubriek echter helemaal: met de trein, één dag heen-en-weer naar Parijs, interviews houden, een presentatie zien van N-Gage games en nog een saai marketingpraatje als toetje. Jullie snappen dat zo'n trip alleen maar naar een groentje kan gaan. Toch heeft Mini-Niels er een alleraardigst verslag van gemaakt dat jullie echt even moeten lezen. Één ding is dus duidelijk: Nielsje mag dit soort tripjes vaker doen.

NEPPERS

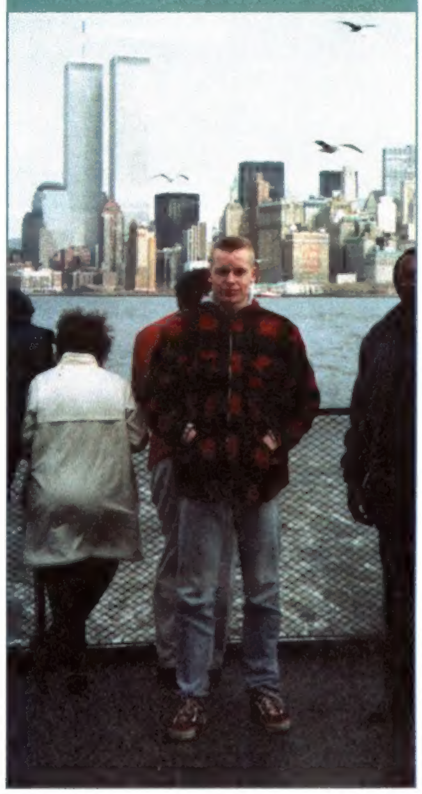


Wisten jullie dat onze Jan een vaste gast is van café De Bruine Snor en kickt op handboeien en leren petten? Nee? Is ook niet waar; de man is keurig getrouwd en slechts opgevoed met een groot respect voor alles wat een uniform draagt.
Toen hij echter twee maanden geleden een bekeuring kreeg omdat hij z'n rijbewijs niet bij zich had, was ie wel even goed misselijk (kost geld hè). Dat was ook de reden dat hij tijdens Activate 2005 de hele avond trachtte aan te pappen met deze strak bebroekte agentes in de hoop dat de dames met terugwerkende kracht de bekeuring ongedaan zouden kunnen maken.
We leggen het nog één keer uit Jan: a) zulke mooie agentes bestaan niet in 't echt, en b) dit soort dames kósten alleen maar geld in plaats van dat ze je geld kunnen besparen.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Volgend jaar hebben we wat te vieren bij de PU; niet alleen bestaan we in januari 12 1/2 jaar maar ook zal in 2006 PU nummer 150 worden gemaakt.
Er zijn al enkele ideeën over leuke dingen die we in dat kader voor jullie gaan doen en al brainstormend, bladerde ik nog eens door ons vorige feestnummer dat april 2002 verscheen.
Een rubriek in die honderdste PU was: "wat deden onze redacteuren in 1993", compleet met foto's van de mannen uit die tijd.
Deze foto van JJ vond ik wel illustrerend voor wat er allemaal in zo'n periode verandert. Niet alleen is JJ inmiddels twee keer zo breed maar een foto met deze achtergrond zul je van je leven nooit meer kunnen maken...

ED



INHOUD



32 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

De kwalitatief hoogstaande RPG serie The Elder Scrolls is alweer toe aan deeltje vier. De magistrale vormgeving en levendige steden waar Oblivion door gekenmerkt wordt, komen straks volledig tot hun recht op high-end PC's en... de Xbox 360!



58 FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

Fire Emblem is een uitdagende en gevarieerde mix van turn-based strategy en RPG die de GBA-speler meevoert naar een wereld waarin de Europese middeleeuwen samensmelten met Lord of the Ring-achtige magie en een flinke snuif Noorse mythologie.



60 COLIN MCRAE RALLY 2005 PLUS

Dat met games als DTM 2, F1 Grand Prix, WRC, Ridge Racer en Burnout Legend (om er een paar te noemen) het racegenre goed vertegenwoordigd is op de PSP leidt geen twijfel. Ook Colin McRae is van de partij met een pittige maar uitermate goed speelbare rallygame.



68 BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Zowel de singleplayer als de multiplayer van Earned in Blood zijn helemaal oké. De actie is even heftig als goed uitgebalanceerd en omdat deze keer ook de A.I. van een hoog niveau is, durft Boris zelfs het woord 'meesterwerkje' in de mond te nemen.



75 SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

Mini-Niels speelde nooit eerder een Sly-game en daar heeft ie met terugwerkende kracht spijt van. Sly 3 is namelijk zó goed dat onze Benjamin er inmiddels van overtuigd is dat de eerste twee delen ook van hoog niveau waren. Sly 3 is in ieder geval een platformer om te stelen.



77 WRC RALLY EVOLVED

Deze bloedsnelle rallygame zorgt ervoor dat ook de meest ervaren digitale coureurs uit angst regelmatig op de rem zullen "trappen". Ondanks enkele kleine schoonheidsfoutjes, is WRC Rally Evolved zo vet dat we 'm van harte aanbevelen.



84 PRO EVOLUTION SOCCER 5

Jeroen speelde PES 5 op de PSP en J.J. deed het op de PlayStation 2.
Beiden komen tot de conclusie dat we hier weer te maken hebben met Koning Voetbal in hoogsteigen persoon. Niet voor watjes, wel voor iedereen die voor kwaliteit gaat.

10 COVERVIEW SOUL CALIBUR III

Soul Calibur III laat zien dat een beat'em up weldegelijk kan vernieuwen. Het creëren van je eigen personage zorgt al voor de nodige afwisseling, maar hem of haar grootbrengen in een RTS-achtige setting is een fantastische ervaring.



83 SSX ON TOUR

Steven vindt SSX On Tour het beste en meest complete deel uit de serie. Gezien het feit dat de man een uitstekend snowboarder is, geloven we 'm op z'n woord. Overigens kun je in dit derde deel voor 't eerst ook ski's onderbinden.



78 SPECIAL REPORT XBOX 360 / PROJECT GOTHAM 3

J.J. speelde in Liverpool twee dagen met Project Gotham 3; een game die in alle opzichten aantoont dat de Xbox 360 over indrukwekkende mogelijkheden beschikt.

72 SPECIAL REPORT N-GAGE

Met frisse moed vertrok Mini-Niels naar Parijs alwaar hij werd onderhouden over Nokia's nieuwe strategie met de N-Gage. Tegelijk werden ook de nodige spellen getoond.

36 AGE OF EMPIRES III

Verwacht geen spectaculaire veranderingen in dit derde deel van de populaire Age of Empires serie. De game speelt op safe maar biedt de liefhebbers van RTS games ontegenzeggelijk voldoende kwaliteit om de nodige winterse avondjes op prettige wijze door te komen.

40 SPECIAL TOKYO GAME SHOW

Ook dit jaar stuurden we weer een aantal redacteuren naar een van de grootste gameshows ter wereld: de Tokyo Game Show in Japan. Steven en Boris bespreken in een special van acht pagina's de nieuwste games en gadgets, met speciale aandacht voor de Nintendo Revolution controller!



63 SERIOUS SAM

Een prima, simpele, pretentieloze shooter waarbij het verstand helemaal op nul kan. Een perfecte game voor Jan dus.



80 BLACK & WHITE 2

Na Fable opnieuw een game van Peter Molyneux waarin de keuze tussen Goed en Slecht centraal staat. Afgezien van het ontbreken van een multiplayer mogelijkheid, is dit een God sim om in te lijsten, een remake waar de passie vanaf druipt.



56 F.E.A.R.

F.E.A.R. is letterlijk en figuurlijk een angstaanjagend goede shooter geworden. De omgevingen blinken weliswaar niet uit in originaliteit maar verder kan de game zich meten met de besten uit het genre.



71 RESIDENT EVIL 4

"Geef zo'n horrorgame als Resident Evil 4 nu niet aan kleine Niels", sprak Ed vaderlijk toen de spellen werden verdeeld. Nu is luisteren naar wijze raad niet ons sterkste punt en dus heeft Mini-Niels al nachten niet meer geslapen en durft hij niet eens meer naar het hóesje van de game te kijken...



86 SPECIAL REPORT ACTIVATE 2005

Activision, de grootste gamespublisher na EA, toonde in Londen haar line-up voor de feestdagen. Wij waren erbij.

64 SPECIAL REPORT: PETER JACKSON'S KING KONG

In de game King Kong is de hoofdrol weggelegd voor een primitieve aap. Jan was dus de aangewezen persoon om voor een update naar New York te vliegen.



GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

★ KORTE ★ VRAAGJES

Hallo PU gasten,
Ik heb ff een vraagje: weten jullie ook of Yu-Gi-Oh! The Dawn of Destiny ook in Nederland op de Xbox uitkomt en wanneer komt die dan uit? Verder wil ik ff zeggen dat jullie blad top is.

Sieuwerd

De gameshop in je woonplaats Schubbekutterveen is blijkbaar niet goed gesorteerd; The Dawn of Destiny ligt al bijna een jaar in de winkels!

Hey gasten!
Ik heb een paar vraagjes over GTA Liberty City Stories (PSP).
1. Is het waar dat je je eigen mp3's in de radio kunt planten?
2. In de rubriek uitstellertjes in PU 9 werd GTA LCS genoemd, maar waarom zijn jullie daar zo zeker van?
3. Komt er ook downloadbare content net als in WipEout: Pure?
Thnx and greetz,

Feddemaster

1. Er gaan geruchten van wel maar de manier waarop je dit kunt doen, is nog niet zeker.
2. Het is meer onze inschatting.
3. We zouden het niet durven zeggen.

YO! PU gasten!
Ik heb een paar korte vraagjes.
1. Moet je voor City of Heroes ook maandelijks betalen? Zo ja hoeveel?
2. Wanneer kom Prince of Persia 3 uit? Ik ben een die-hard PoP fan!
3. Als iemand van jullie Guild Wars speelt, mag ik dan je username weten?
Dit waren ze! LATERZ!!!!!!!!

Kevin

1. Yep, de maandelijkse kosten bedragen 12,99 Euro. Maar je kunt ook een halfjaar abonnement nemen en dan ben je ietsje goedkoper uit.
2. We verwachten in december.
3. Wat denk je zelf?

Beste redactie,
Ik kwam via internet te weten dat er van de nieuwe Xbox 360 twee verschillende versies uitkomen. Is dit waar?
Peter Mechelse

Klopt helemaal; een versie voor 299 Euro en een versie die 399 Euro kost. Het verschil zit voornamelijk in de harde schijf en een draadloze controller bij de dure variant. Als je hier meer info over wilt, én de meningen van de PU redacteuren, moet je even het uitgebreide artikel op het Powerweb checken.

★★★ BRIEF VAN DE MAAND ★★★

OUDERE GAMERS

Hoi Power Unlimited redactie,
Mijn echtgenote (45+) en ikzelf (55+) zijn, ongeacht onze "hoge" leeftijd in dit wereldje, twee verwoede console- en handheld-gamers en dit reeds sinds het eerste Mario Bros spel; je weet wel, het melkfabriekje met de vier transportbanden gesplitst over een "dual-screen" in een voorhistorische DS outfit. Dagelijks worden dan ook alle mogelijke nieuwtjes gesprokkeld op een resem website en natuurlijk wordt er maandelijks op de postbode gewacht om de gerespecteerde magazines leeg te lezen.
Wij vinden het gewoon cool om er nog bij te horen en mee te kunnen. We beleven een heleboel lol, het houdt ons jong en belet dat artrose bezit neemt van onze vingers. Wij hebben dus ook steeds opnieuw gespreksstof wat de saaiheid bant uit ons gezinsleventje.
Sinds kort hebben wij ook het bloggen ontdekt. Lang hebben wij niet moeten aarzelen om dan maar een paar blogjes over games aan te maken.
Op www.hggames.blogspot.com vind je de geactualiseerde inventaris van onze verzameling met onze persoonlijke score en tevens de links naar de volgens ons meest gereputeerde game-sites. Onlangs is er dan nog een blogje bijgekomen. Op seniorennet.be (hoe toepasselijk) kan je ons terugvinden op http://blog.seniorennet.be/geemzpleez/ waar wij vanaf nu proberen te reviewen en misschien wat randartikels te schrijven over het gamegebeuren en onze visie hierop. Dit gewoon voor de fun, want wie gaat hier in godsnaam nu komen lezen, laat staan in geïnteresseerd zijn.
Momenteel zitten wij met een prangende vraag die zijn geboorte zag samen met de komst van het on-line gebeuren. Alhoewel wij dus al heel lang meedraaien, alle evoluties van dichtbij hebben meegemaakt en ons steeds hebben kunnen aanpassen, vrezen wij dat we nu, met de on-line (r)evolutie, uit de boot gaan vallen. Ik zie ons nu niet onmiddellijk opgenomen worden in de een of andere clan, laat staan dat we er ons thuis zouden voelen, en in de vele online multiplayers zouden wij binnen de seconde gefragged worden.
Trouwens, wij hebben geen internet via kabel wat de hele heisa nog moeilijker maakt. Onze vrees is dus: zullen wij nog onze gading vinden in de next gen console-games of wordt de offline (singleplayer) mode van de toekomstige games te verwaarlozen waardoor wij ons geliefkoosd tijdverdrijf vaarwel moeten zeggen en ons echt oud moeten gaan voelen met onze retro gamecollectie. Huren zal dus de boodschap worden.
Ik (Hugo) ben daar alvast mee begonnen en Christine maakt hier handig gebruik van om, op basis hiervan, de games te selecteren die zij aan de verzameling wenst toe te voegen, waarna zij de jacht opent in de tweederangs rekken van de gameshops in de buurt. Zo zie je maar, we zijn er constant mee bezig.
Ziezo, nu weten jullie alvast dat gamen zich niet beperkt tot de leeftijdgrens van 30 jaar. Wij zijn alleszins van plan om er nog jaren mee door te gaan, al moeten wij daarvoor onze opgestapelde games letterlijk grijs draaien.
Alvast bedankt voor het lezen en vanaf nu zal Power Unlimited ook terug te vinden zijn op ons boekentafeltje.
Game on bro!
Groetjes van 2 game-addicts.

Hugo & Christine Gerils Jonckers | Humbeek | België

Hier zit zonder meer een item voor Jambers in.
Voice over: "Hugo en Christine, overdag een echtpaar zoals vele anderen, maar als het begint te schemeren in het Belgische Humbeek, worden de accessoires onder het bed vandaan gehaald en tonen ze elkaar wat ze waard zijn...".
Geniet maar volop van jullie nieuwe speeltjes van EA.

■ ZELDA VERZAMELING

Beste PU, naar aanleiding van de inmiddels vele opgestuurde foto's van collecties en verzamelingen wil ik er graag een aan toevoegen. Namelijk mijn collectie Zelda items. Ik heb er lang over gedaan om het allemaal bij elkaar te krijgen maar er zitten erg veel special editions bij en al met al ben ik er zeer trots op.
Ik vroeg me dan ook af wat bijvoorbeeld Jurjen van deze verzameling vindt en of hij zelf ook zo'n uitgebreide Zelda verzameling heeft.
Verder mijn complimenten voor jullie mooie blad en ik verheug me al erg op de aankomende PU Gameplay.
Groeten,

Chris Beem | Internet



Niels en Ed hebben het met eigen ogen in Assen gezien; Jurjen heeft een prachtige verzameling waaronder ook enkele mooie Zelda action figurines (hopelijk heeft Jurjen ze na het bezoek niet nageteld...).
Weet je wat je ook kunt doen: even naar www.lik-sang.com surfen, daar kun je ook heel veel toffe dingetjes importeren.

■ PU STICKERT

Ha PU!
Jullie zijn nu ook in Noorwegen vertegenwoordigd. Op mijn vakantie in Noorwegen had ik de paar meest recente PU's meegenomen zodat ik nog iets te lezen had, waaronder het nummer met het stickervel.
Toen kwam de ideale gelegenheid om een stickertje op te plakken. Op een van de hoogste punten van de Trollstigen autoroute stond een bord met talloze stickers, en ziehier onder SLO van Slovenië: Power Unlimited.
En blijf zo doorgaan met het blad, ik lees het elke maand weer met plezier.
Camiel | Internet

We moeten volgend jaar toch echt grotere PU stickers bij de PU doen.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

GAME AWARDS

Woensdagavond, 21:52. Ik zit achter mijn PC'tje, World of WarCraft servers weer plat.. zucht.. Ach ja, nu heb ik mooi de tijd om eens een briefje te doen naar de PU!!! Gisteren de PU gekocht (septembernummer). Ik ben namelijk net terug van een meerdaags treinreisje in Duitsland, dus dan mis je wel wat. FF openslaan dat blad, zo.... Nee maar, wat is dat? PU organiseert de Game Awards samen met TMF!?!
Is me dat wat? De bakermat van sletterig Nederland, de persoonlijke ondermijning van alles wat maar in de verte heeft te maken met fatsoenlijke muziek! Uitverkoop alom!
Mijn zusje (die TMF wel digt) rende al juichend een rondje door de kamer, toch nog iemand blij gemaakt. Kan ze lekker op de Sims gaan stemmen (een EA game, die jullie nu ook iedere maand al weggeven). Want dat is wat er nu gaat gebeuren; heel 50 cent diggend Nederland logt in om op een of ander kutspel te stemmen, wat vorig jaar ook al gebeurde op die TMF Game Awards. Ik snap de zakelijke belangen wel, tuurlijk, iedereen wil geld zien.. daar draait de wereld tenslotte om..
Deze brief is niet bedoeld om jullie af te zeiken, verre van zelfs. Wat ik aan probeer te geven is dat jullie op het punt staan om de naam PU in mijn ogen te grabbel te gooien. Waar zijn de tijden dat ik naar de winkel rende om jullie blaadje op de dag van de release te kopen, om vervolgens met een glimlach het blad van voren tot achter uit te lezen. Het feit dat ik de laatste tijd stukjes oversla zegt genoeg. Het voelt allemaal een beetje alsof je favoriete artiest in de top40 lijst komt te staan, tussen Chipz en Djumbo in.. Maar goed, in ieder geval veel succes jongens (en meisje) maak er wat van. En dat meen ik echt serieus.
Pfftt wat ben ik toch een zeikerd, eerst maar eens checken of WoW het alweer doet.....
Groeten,

Rob v/d Klooster | Internet

Je bent inderdaad een zeikerd. Had even gewacht met je vooringenomen reactie dan had je geweten dat de genomineerden uit kwalitatief meer dan behoorlijke games bestaan. 'Jouw' World of WarCraft staat er zelfs twee keer bij!

★ KORTE ★ VRAAGJES

Ik heb een paar vragen over de Gizmondo.
1. Wanneer komt de Gizmondo naar Nederland?
2. Welke spellen komen er voor uit?
3. Is het waar dat je met de Gizmondo kan e-mailen?
Dat was het.
Greetzzz,

Roy

1. We hopen nooit, dat scheelt weer een teleurstelling.
2. Best wel veel eigenlijk. Veel verschillende ook. Maar niet echt hele bekende.
3. Ja, maar dat kan met de PSP ook; gewoon even met je PSP naar je hotmail of gmail surfen...

Ey gaste, ik heb hier een paar korte vraagjes.
1. Wanneer komt de Xbox 360 in het zwart?
2. Ik speel nu al maanden Rose Online (internet spel) maar wat vinden jullie nou van dat spel?
3. Komt Halo 3 nou voor de Xbox 360 of voor de gewone Xbox?
4. Halo the Movie ofzo, wanneer komt die in de bios?
5. En kunnen jullie eens wat uitbrengen over Rose Online want duizenden mensen spelen dat.
6. Mag dit bericht in de PU?
En als jullie 't spel niet kennen hier een link www.roseon.com ('t is een mooi 3d spel)
Groetjes,

Julian

1. Je kunt verschillende frontjes kopen om je 360 een ander kleurtje te geven.
2. Rosé? Dat drinken we liever in de zomermaanden op een terrasje.
3. Voor de Xbox 360.
4. We zouden het niet weten, maar eerlijk gezegd hebben we er sowieso niet veel vertrouwen in.
5. Stuur maar een paar liter op dan gaan we het spul eerst testen.
6. Yep, als we de Rosé binnen hebben!

LADA RACER

Hallo,
Tijdens ons verblijf in de Oekraïne werden wij aangesproken door twee dronken Russen die informeerden naar het adres van de PU redactie. Naar het schijnt hebben jullie iets geschreven over een Russische racegame. Iets over Lada's en zo. Wij hopen dat jullie goed verzekerd zijn.
Groetjes,
Carl | Internet

Ach, als ze hier met de auto naar toe komen, maken we ons geen zorgen, hoor.



COLLECTIE

Yo! PU,
Nou hier ook een pic van mijn verzameling. Inclusief mijn nieuwste aanwinst: een Japanse arcade kast van Taito :D
Nog meer arcade liefhebbers in de redactie?
Groetjes,
Dennis | Internet

We zijn allemaal arcade liefhebbers. Sterker nog, sommigen (Ed) zijn begonnen met arcade games want er was toen nog niets anders. Nog sterker, in de jeugdjaren van sommigen (Ed) liepen arcadekasten nog op stoom.



WOW ADDICT

Beste mensen van de PU,
Ik heb een soort vraag, of een opmerking... nouja in ieder geval: ik weet dat Jan en Steven gek zijn van World Of WarCraft en ik heb het spel zelf ook een paar keer gespeeld. Ja oké ik moet toegeven het is best leuk enzo, maar niet als je weet dat er elke maand weer zo'n 15 Euro van je rekening wordt afgeschreven omdat je gebruik mag maken van de Blizzard servers. Ik bedoel, hoe idioot is dit? Zeg nou niet dat het moet om de server te onderhouden, want check Guild Wars maar. (Geen maandelijkse kosten anyone?)
Back to the point: Toen ik WoW speelde deed ik dat altijd met wat klasgenoten die 'm ook hadden, maar dat was zo'n paar weken voor de vakantie en ik dacht dat 't wel over was. Hoor ik vanmorgen van één van die klasgenoten, en een goede vriend dat ie WoW GEKOCHT heeft! (Nee wij speelden de échte niet.) En hij is al in een paar dagen op level 16!
Wat een malloot dacht ik dus, maar helaas. Ik vroeg in datzelfde MSN gesprek of hij zaterdag met wat andere vrienden mee wilden gaan naar 't bos om een beetje te ouwehoeren met onze BB guns. Nee zegt ie! Hij moet op level 60 komen voordat hij weer naar school moet, en op één dag heeft hij toch al minimaal twee levels binnengesleept...
Serieus, ik keek nog eens op m'n beeldscherm en las het nog eens. Hij heeft niet eens één dag over om met vrienden wat te OH-en omdat meneer WoW moet spelen! Hij is verslaafd zegt ie dan...
Nu vraag ik jullie hulp, wat kan ik nou doen om hem niet in een puisterige grijze WoW zombie (Niks tegen Jan en Steven hoor.) te laten veranderen? Jullie hebben vast wel een antwoord klaar, aangezien jullie waarschijnlijk zelf met dit nare probleem te maken hebben gehad.
Bedankt alvast, en btw. Keep up the good work!

Martijn van Dijk, Anti - WoW | Internet

Martijn, schrijf die vriend maar af. Als ie WoW zelfs leuker vindt dan ouwehoeren in het bos, is er geen redden meer aan.

COLLECTIE 2

Beste mensen,
Wij wilden ook even onze gamecollectie laten zien. Het is wel een panorama foto geworden omdat we het met geen mogelijkheid in één keer op de foto kregen.
Het trotst zijn we op de PlayStation 2 toren en Game and Watch van Donkey Kong.
Verder keep up the good work.
Groeten,
Merijn en Mark | Goes




POWER UNLIMITED GOLD
SOULCALIBUR III

JEROEN

Soul Calibur III biedt de vertrouwde hoge kwaliteit die we gewend zijn van deze serie. Dat de game op sommige onderdelen ook nog eens verrassend uit de hoek komt, verdient alle lof.



Die hebben vermoedelijk naar de TV-serie "Beter in Bed" gekeken.



Je ziet gewoon dat je van plan is ergens een stokje voor te steken.



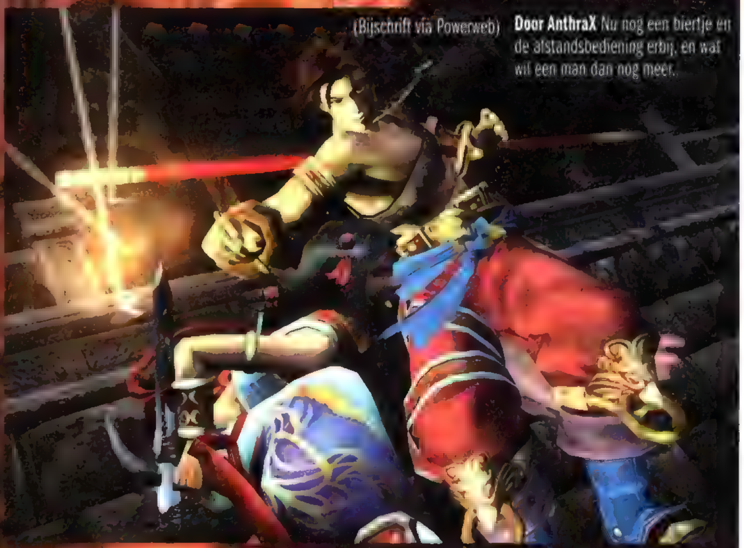
Loopt dat pakje nou van achteren door of is het op een of andere ingenieuze wijze inwendig vastgemaakt?



"Ja meisje, nu moet je effe met de billen bloot. Of kan je dat geen reet schelen?"



Sorry, maar mannen met een netje om hun billen, verdienen niet beter.



(Bijschrift via Powerweb) **Door AnthraX** Nu nog een biertje en de afstandsbediening erbij, en wat wil een man dan nog meer.

EEN ECHTE VRIJETIJDVRETER

Ik herinner me nog heel goed de eerste keer dat ik Soul Blade zag. Het was zomer en ik was samen met mijn ouders en broertje in Frankrijk op vakantie. We maakten vooral veel uitstapjes naar kleine dorpjes, kastelen en andere bezienswaardigheden. Saaie zooi natuurlijk, tot die dag dat we naar een plaatsje aan de kust gingen...



Jullie kennen het vast wel, van die zomervakanties in Frankrijk; je wordt 's ochtends uit de tent getrokken, krijgt een croissantje in je mik geduwd om vervolgens een paar uur achter in de auto te zitten op weg naar een kerk of een andere ontzettend interessante toeristische trekpleister.
Dat gebeurde mij dus ook zo'n tien jaar geleden, alleen was het op een zekere ochtend geen kerkje, kasteel of museum dat we gingen bezoeken maar een plaatsje aan de kust waar we even zouden uitwaaien op het strand.
Het liep alleen anders; tijdens de wandeling over de boulevard, werd de aandacht van mijn broertje en mij getrokken door een arcadehal. "Wij gaan even hier binnen kijken," riep ik naar mijn ouders. Ze maakten een gebaar dat het goed was en gingen zitten op een terrasje niet ver van het computerspellen paradijs.
Het was daar dat ik voor het eerst Soul Blade zag, op de kast stond Soul Edge, een andere naam voor hetzelfde spel. Al meteen stond ik gebiologeerd te kijken naar de grassprieten die mee wuifden met de wind en de interactieve achtergronden.
We gooiden onze francs in de machine en hebben dat hele strand nooit meer gezien. Vader en moeder zaten best daar op het terras [illegible] het wel zo relaxed dat hun twee jongens zich zo vermaakten en even iets anders deden dan elkaar constant in de haren te vliegen, hoewel... de recht partijen die we leverden logen er niet om.
Na die vakantie heb ik diverse buitenlandse gamesmagazines in de gaten gehouden (er was toen nog geen internet zoals we dat nu kennen) in de hoop wat informatie tegen te komen over een releasedate. Eind 1995 kon ik hem dan eindelijk bij de Bart Smit halen en ik heb dat zwarte schijfje nog steeds in mijn bezit.

TIEN JAAR LATER

Nu, zo'n tien jaar later, zit ik op de bank in het testhok, joypad in mijn handen en voor me de televisie met het beeld van Soul Calibur III. De titel mag dan wel anders zijn maar de essentie van Soul Blade is nog steeds aanwezig. En ondanks dat dit alweer het vierde deel in de serie is (Soul Blade meegerekend), is van verzadiging bij mij geen sprake; integendeel, de nieuwe Soul Calibur weet me zelfs op enkele fronten aangenaam te verrassen.

De kracht van Soul Calibur is altijd de goede balans tussen de verschillende vechtersbazen geweest. Ze hebben allemaal hun sterke en zwakke punten en die krachtsverhoudingen zijn nu nog beter uitgewerkt en zelfs de drie nieuwkomers voelen meteen netjes in balans. Uiteraard heeft iedere speler zo zijn favoriet als het er op aankomt maar een vechter die met kop en schouders boven de rest uitsteekt, is er niet bij.
Naast de balans en het vechtsysteem dat je binnen no-time in de vingers hebt, speelt ook nog eens mee dat je je in Soul Calibur altijd bijzonder goed kunt vermaken met allerlei gevarieerde onderdelen, en ook dit derde deel is daar rijkelijk van voorzien. Er is weer genoeg te genieten voor de eenzame leunstoelsamurai.
Soul Calibur III is natuurlijk herkenbaar gebleven en lijkt in veel opzichten nog steeds op zijn voorgangers. Toch bevat de game genoeg nieuwe elementen om zich tegelijkertijd duidelijk van zijn voorgangers te onderscheiden.

ANDERS

Maar waar zit 'm dan de verra[illegible] men er voor gezorgd dat Soul Calibur III toch weer anders aanvoelt dan z'n voorgangers?
Simpel, je geeft de spelers iets waardoor ze zich wat meer verbonden voelen met het spel; je geeft ze de mogelijkheid om iets van zichzelf in de game te stoppen. In sportspellen kun je je evenbeeld in een voetbaltenue hijsen, in racespellen kun je zelf een bolide in elkaar knutselen en in Soul Calibur...

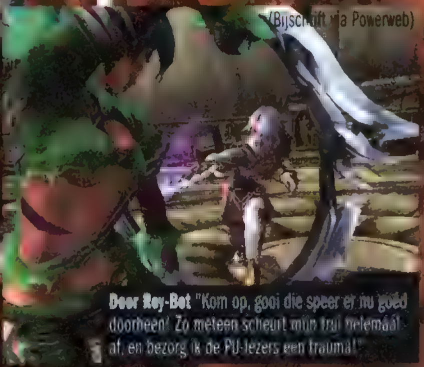


Schiet me ineens te binnen dat ik nog langs de slager moet voor hamlappen.

Door Bart: Het paaldansnummer werd ernstig verstoord toen een straalbezopen bezoeker van De Bruine Snor mee begon te doen.

(Bijschrift via Powerweb)





(Bijschrift via Powerweb)

Door Roy-Bot "Kom op, gooi die speer er nu goed doorheen! Zo meteen scheurt mijn trui helemaal af, en bezorg ik de PU-lezers een trauma!"

"JE HEBT ECHT HET GEVOEL EEN GEHEEL EIGEN PERSONAGE TE CREËEREN MET UNIEKE MOGELIJKHEDEN."

ANDERE SPEELSTANDEN

Naast Tales of Souls en Chronicles of the Sword zijn er nog meer speelstanden aanwezig. Zo is er een zeer uitgebreide Trainings mode waarin je de grondbeginselen van het vechten worden bijgebracht.
Er is ook een Soul Arena mode waarin je onder vreemde omstandigheden zult vechten, wat dacht je ervan om te knokken tegen een gigantisch marmeren beeld?
In World Competition kun je het opnemen tegen digitale tegenstanders in verschillende toernooien of competities. Het heeft iets weg van de traditionele arcade stand, hoewel de tegenstand wat pittiger lijkt. En verder is er nog de VS mode, die vermoedelijk de meest gespeelde speelstand zal worden want het blijft toch het leukst om iemand van vlees en bloed het onderspit te laten delven, toch?

kun je nu dus je zelf gecreëerde vechtersbaas tot leven wekken.
In de vorige delen van Soul Calibur werd je speeltijd voornamelijk opgeslokt door de Weapon Master mode. In dat onderdeel speelde je nieuwe personages vrij en kwamen andere (krachtigere) wapens beschikbaar. Of je speelde de Story mode door, wat in feite een aaneenschakeling was van één tegen één gevechten.
In Soul Calibur III zullen de uurtjes vooral opgeslokt worden door de Tales of Souls en de Chronicles of the Sword speelstand.

TALES OF SOULS

Mijn eerste uurtjes met SC III "verspilde" ik aan Tales of Souls, de veredelde Story mode. Hierin kies je een vechtersbaas om vervolgens jacht te maken op Soul Edge.
Het unieke aan het verhaal dat je volgt, is dat je het als het ware zelf schrijft. Gaandeweg je avontuur word je namelijk een aantal maal voor een keuze gesteld en iedere keuze levert weer een andere route op met als gevolg dat ook andere vijanden (geheime personages?) je pad kruisen.
Verder hebben jouw beslissingen ook daadwerkelijk invloed op de afloop van je avontuur.
Ik heb me in ieder geval kostelijk vermaakt met deze verhaallijn, waarbij ik het avontuur steeds opnieuw indook en alsmaar een andere route koos om te zien waar ik [illegible].
Overigens word [illegible] gesteld [illegible] filmpjes zijn [illegible] een tandwiel op je af ge[illegible] filmpje dan kun je naar rechts d[illegible] druktoets om het gevaar[illegible]. Mocht je te traag zijn geweest dan kom je onder het ijzerwerk terecht en zul je voor aa[illegible] gevecht wat minder gezondheid hebben. Het is een grappig concept en het houdt de Story mode een stuk levendiger.

CHRONICLES OF THE SWORD

Ook een andere speelstand, Chronicles of the Sword, wist mij gelijk vanaf het begin bij de kladden te pakken [illegible] te tillen. Tijdens de spe[illegible] mijn vriendin (ik nam het spel natuurlijk 's avonds mee naar huis) me meerdere malen achter de PS2 van daan [illegible] trekken om me mee [illegible] dat wil wat [illegible].
Chronicles of the Sword is zo ontzettend uitgebreid dat ik dit onderdeel maar moeilijk kort zou kunnen omschrijven. Misschien komt real-time strategy gemixed met beat-em up er nog het dichtste bij.
Voordat je aan je avontuur begint, dien je eerst een personage te creëren. Nadat je besloten hebt om een mannetje of een vrouwtje te spelen, bepaal je tot welke beroepsklasse jouw personage gaat behoren.
Dit is meteen de belangrijkste keuze die je zult maken, aangezien het beroep voor een groot deel bepaalt welke vechtstijl jouw personage zal hanteren. In het begin heb je de keuze uit: Barbarian, Monk, Ninja, Dancer, Thief of Saint, later speel je andere beroepen vrij, zoals Samurai, Gladiator, Assassin en Pirate.
Die vechtstijlen zijn weer nauw verbonden met de wapens die iedere klasse kan hanteren. Kies je bijvoorbeeld voor de Ninja dan zul je het in het begin vooral moeten doen met de kunai (kleine mesjes) om later in het avontuur de mogelijkheid te krijgen over te stappen op de katana en shuriken.
De keuze voor een bepaald wapen heeft andersom ook weer invloed op de vechtbewegingen van je personage, het hanteren van een ander wapen betekent dus automatisch andere moves.
Het toffe van dit alles is dat de vechtbewegingen geheel verschillen van die van de 'standaard' Soul Calibur III personages. Op deze wijze heb je dus echt het gevoel een geheel eigen personage te creëren met unieke mogelijkheden, en dat personage [illegible]endien ook nog eens naar eigen smaak [illegible]. Ooit een Ninja [illegible]pak gezien?

STRATEGO

Nadat je een personage hebt gecreëerd, kun je je [illegible] Chronicles of the Sword, dat wellicht ook te omschrijven is als een soort digitaal Stratego.
Je bekijkt het speelveld vanuit vogelperspectief en verplaatst daar jouw manschappen over. Op het speelveld is een thuishaven en een vijandelijk hoofdkwartier gesitueerd. Het is zaak dat je de basis van de tegenstander omver werpt zonder dat jouw kasteel ingenomen wordt of je manschappen worden weggevaagd.
Mochten jouw manschappen tijdens de verplaatsing in aanraking komen met vijandelijke troepen dan zullen ze elkaar op het speelveld te lijf gaan. Je kunt op die momenten echter ook inbreken om zelf je manschappen te besturen in een één tegen

NAMCO • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • HTTP://SOULCALIBUR3.NAMCO.COM

GRAPHICS 9 REPLAY 9 GAMEPLAY 10 **91** SCORE



"Ach vent, doe toch niet zo stoer. In café De Bruine Snor heb ik mannen met heel wat indrukwekkender gereedschap gezien, hoor."



Ook handig om pizza's mee uit de oven te halen.

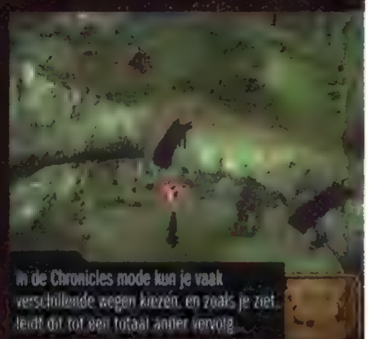
één gevecht. [illegible] dan in het [illegible] sonage [illegible].
Gevechten leveren ervaringspunten op (winst levert logischerwijs meer op dan verlies) die dan automatisch aan je personage [illegible] worden. Zo groeit je personage [illegible] gezondheid en souplesse.
Mocht je een gevecht verliezen dan wordt het personage even teruggezonden naar je thuisbasis en moet hij van de zijlijn toekijken tot zijn wonden geheeld zijn, waarna je hem weer gewoon in kunt zetten.
Verslagen tegenstanders zullen echter niet meer terugkeren op het speelveld, hetgeen als voordeel heeft dat je kalm te werk kunt gaan met het uitschakelen van tegenstanders om zo langzaam maar zeker op te rukken naar het vijandelijke hoofdkwartier.
Chronicles of the Sword slokte dan ook ongemerkt heel wat uurtjes van mijn tijd op, waarbij niet alleen het tactische element mij aansprak maar meer nog het grootbrengen van mijn eigen creaties.

BROEDERSTRIJD

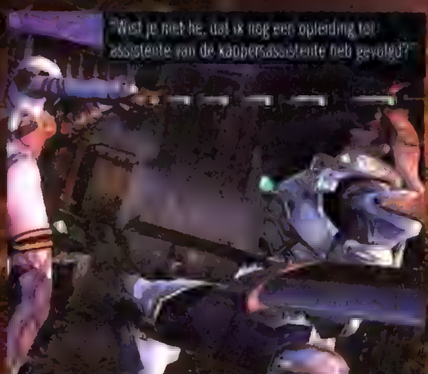
Tijdens het spelen had ik weer even het gevoel van tien jaar geleden tijdens die zomervakantie in Frankrijk. Ik dacht weer terug aan die wuivende grassprietjes en die interactieve achtergronden van Soul Blade. Op de PSone was het destijds al een fantastisch gezicht maar omdat dit derde deel goed gebruik maakt van de hardware van de PS2, [illegible] helemaal visueel genieten geblazen.
Nu ik zo op de bank zit en nog maar een keer dit geweldige spel opstart, denk ik dat ik mijn broertje maar eens uitnodig voor een ouderwets potje digitaal zwaardvechten. Een hervatting van onze broederstrijd; daar zal hij vast ook wel zin in hebben...



Zo stel ik me de inhoud van het aantekeningenboekje van Louis van Gaal zo'n beetje voor.



In de Chronicles mode kun je vaak verschillende wegen kiezen, en zoals je ziet, leidt dit tot een totaal ander vervolg.



"Wist je niet he, dat ik nog een opleiding tot assistente van de kappersassistente heb gevolgd?"

NIEUWE VECHTERSBAZEN

Soul Calibur III kent drie nieuwe vechtersbazen die naast de vaste cast hun opwachting maken. De gasten zijn:

ZASALEMEL

Een grote mysterieuze kerel die een [illegible] als wapen hanteert. Dat doet hij met zoveel kracht en vanzelfsprekendheid dat hij vrij gemakkelijk grote schade aanricht. Zijn postuur is groot maar hij beweegt zich snel over het speelveld waardoor je deze jongen niet dient te onderschatten.

TIRA

[illegible] lijkt [illegible] weggelopen uit een geschifte circusfamilie. Haar wapen is een gigantisch ringzwaard dat ze vakkundig weet te hanteren. Toch, op de een of andere manier zijn haar bewegingen net even te voorspelbaar waardoor ze in mijn ogen als de zwakste van de drie nieuwkomers moet worden gezien.

SETSUKA

Deze Japanse dame draagt een parasol met zich met daarin een kleine verrassing. Ze is pijlsnel en daardoor bijzonder gevaarlijk. Je kunt haar maar beter op een afstand houden want van dichtbij is ze dodelijk.



GENRE: BEAT'EM UP • SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: 28 NOVEMBER

POWERSPY

- Voor wie het nog niet wist: de Xbox 360 zal op 2 december in ons land te koop zijn. In het volgende nummer een enorme bulk info vanaf XO5!!!
- Honderd procent zeker want bij deze trip kan niks fout gaan met reizen, het is namelijk in Amsterdam!
- Jammer dat Skate er niet meer is. Was toch interessant geweest om te horen wat voor smoes hij zou hebben als ie daar te laat kwam. 'Ik heb de fiets gemist'. 'Ik moest mijn strippenkaart opnieuw aanvragen bij de marechaussee.' 'Het is niet eenvoudig vanaf Amsterdam Centraal het centrum te vinden.'
- Minder grappig is dat de Xbox 360 niet regiovrij zal zijn. Dat wordt dus lastig met onze voorliefde voor obscure Japanse mangaporno.
- De Gamekings crew heeft onlangs de grootste wens van Muriëlle vervuld. Nee, geen groter aquarium voor haar guppen en ook geen full body massage van de hoofdrolspeler van de TV-serie Lost, maar een diep roze Nintendo DS met diamantjes erop.
- We hoeven niet te vertellen dat het glazuur van onze tanden sprong toen we de handheld zagen.
- Hideo Kojima houdt er altijd van om flink te stoken in de filmpjes die hij maakt van Metal Gear Solid. Dit keer sneerde hij naar alle ophef die er is ontstaan over de voorgebakken filmpjes die Sony liet maken om hun PS3 te pimpen op de E3.
- Kojima was hier not amused over omdat het de druk op de developers behoorlijk zou verhogen. De gamers verwachten immers nu dat ze alleen maar met dit soort toffe shit gaan komen.
- Maar al snel kwam Kojima San er achter dat de PS3 behoorlijk krachtig was en dat hij er goed mee uit de voeten zou kunnen. En dus noemde hij zijn filmpje, wat volgens hem 100% puur met de hardware van de PS3 is gemaakt, een heuse FPS: 'Forget Pre-rendered Stuff'.
- Dat we af en toe voor lul staan in dit blad en op TV, mag inmiddels genoegzaam bekend zijn. Maar soms voelen zelfs wij ons ongemakkelijk.
- Zo moest Jan voor een GK-item over King Kong in New York rondrennen op Ground Zero (dat is de plek waar ooit de WTC-torens stonden) met een apenmasker op zijn kop. Terwijl er honderden toeristen om hem heen liepen.
- Op die trip liet The Big Apple weer eens zien hoe fokking over de top de stad is. Hotelletje voor 500 dollar per nacht, winkels waar je niks onder de 300 dollar kunt kopen en steaks die net zo groot zijn als een pizza hier (en we overdrijven niet).
- En je wilt niet weten hoeveel tijd dat 's ochtends kost om dat er weer uit te buffelen.
- Hard nieuws kregen we ook nog mee op de trip. Ubisoft zal Prince of Persia naar de PSP slepen en men gaat ook meer filmgames maken.

IN GESPREK MET...

BARRY CAUDILL, SENIOR PRODUCER FIRAXIS



Civilization IV komt binnenkort uit en dat is reden in het PU PC kamp voor enig (bescheiden) gejuich.
PU sprak Barry Caudill, Senior Producer bij Firaxis Games die onder andere op zijn CV Pirates!, Civilization III, Civilization III: Conquests, X-COM Enforcer en SimGolf heeft

PU: Waarin onderscheidt Civ 4 zich ten opzichte van Civ 3?
BC: Oef! Te veel om op te noemen. Maar als ik er een paar mag uitlichten? Een 3D wereld, een compacte RTS-achtige interface, meer diepgang en ijzersterke multiplayer.
PU: Oké, tot zover de promopraat. Kun je wat dieper ingaan op het nieuwe concept: The Great People?
BC: In het spel zitten vijf typen Great People: Artists, Engineers, Merchants, Prophets en Scientists. Elk hebben ze een enorme impact op je beschaving, net zoals in het echte leven. Great People die zich vestigen in een bepaalde stad geven die stad extra aanzien en een betere overall productie. Daarnaast kunnen alle Great People extra golden ages voor je beschaving triggeren. Bij Great People in de game moet je denken aan verlichte geesten als Shakespeare, Nichola Tesla, Leonardo da Vinci, Marco Polo, Marie Curie, J.S. Bach enzovoorts.
PU: Jullie zijn erg in jullie nopjes met de 3D graphics. Ik moet eerlijk bekennen dat het wel aardig oogt maar het is bij lange na geen Age of Empires III.
BC: Tja, een game in 3D tot leven brengen die heel de menselijke geschiedenis behelst, daar gaat wat tijd in zitten (lacht). Maar de nieuwe 3D look en de nieuwe gameplay zijn een winning team en zorgen voor een waanzinnige spelervaring. De meeste critici vinden de nieuwe look erg aantrekkelijk, hoor...
PU: Games zoals Rome: Total War en Imperial Glory lenen duidelijk Civ elementen. Hoe kijk je daar tegenaan?
BC: Het is altijd leuk om te zien dat onze ideeën in wat voor vorm dan ook terugkomen in andere games. Wij lenen net zo goed ideeën van andere games voor onze eigen producten.
PU: Civ 4 speelt een stuk sneller en vlotter. Is het einde van turn-based games in zicht?
BC: Als je het goed uitwerkt is turn-based net zo fun als real-time, zoniet leuker. Bovendien kun je Civ 4 nu instellen, afhankelijk van de tijd die je wilt spelen. Spelers kunnen kiezen voor quick of epic timescales.
PU: Cynisch gesteld zou je kunnen stellen dat Firaxis haar eigen games voortdurend als basis gebruikt; Civ 3 en Pirates! in ogenschouw nemend. Wanneer komen jullie weer eens met een compleet nieuwe franchise?
BC: Het is heel simpel. De fans van onze games vragen keer op keer om meer. Ik denk dat het voor onze games spreekt dat mensen die jaren na dato nog steeds willen spelen. Die achterban negeren, zou heel dom zijn. Tegelijkertijd weet ik dat Sid en zijn team op dit moment aan het broeden zijn op nieuwe, spannende gameconcepten die je versteld zullen doen staan.
PU: Hoe benadert Firaxis de next gen machines? Hebben jullie al iets in productie voor Xbox 360 of PS3?
BC: We zijn bezig met een paar projecten maar daar mag ik nog niets over vertellen. Maar ik kan je zeggen dat we onze games uitbrengen op ieder platform waar de gameplay werkt.



COMMENTAAR NINTENDOGS REVOLUTIONAIR?

Nintendogs is een hit. Zowel in Japan, Amerika als Europa vallen grote groepen gamers als een blok voor deze aaibare puppysimulator. Ook ik vermaak me prima met mijn Herdershondje. Hij is braaf en kent al flink wat leuke trucjes.
Echter, sommigen gaan wel erg ver in hun verering van Nintendogs. Zo noemde Nintendo zelf de nieuwe Revolution Controller en de DS game Nintendogs in één adem als bewijs van innovatie. Beide zijn revolutionair, aldus Big N.
Pardon? Nintendogs is hartstikke leuk en lief maar revolutionair? Nee.
Ik weet nog goed dat Black & White (1) uitkwam. De game oogstte aanvankelijk lof, maar werd achteraf toch behoorlijk geslacked. Het spel van Molyneux was meer een tool dan een game. De A.I. van de Goddelijke Wezens was briljant maar B&W miste body en gameplay, zo werd gesteld.
Vier jaar na B&W doe je in Nintendogs veel minder dan je in het originele B&W deed en kon. Nintendogs is geen game, Nintendogs is een opvoedprogramma, een schattige trucjes leer-tool met lollige hondjes.
Nintendogs is geen spel en doet in wezen wat Black & White deed, alleen vele malen simpeler. De A.I. in B&W is vele malen complexer en meer divers.
Maar Nintendogs is revolutionair en van B&W mocht ik dat niet zeggen. Ik vind dat vreemd. Nogmaals, ik vind Nintendogs erg leuk maar ik ga niet opeens hosanna roepen.
Ach, het is momenteel erg in om Molyneux af te zeiken. Ik doe er alleen niet aan mee...

JAN



PRO GAMING WORDT STEEDS GROTER IN NEDERLAND



Het Nederlandse team viel tijdens de WCG 2004 meerdere malen in de prijzen.

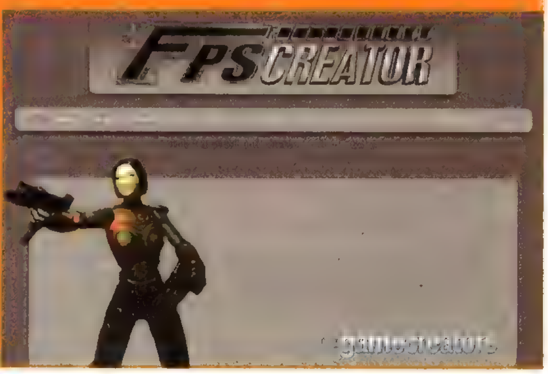
Pro Gaming speelt een steeds grotere rol, wereldwijd maar ook in Nederland, en dat vinden wij erg cool. Vandaar ook dat vanaf dit jaar de World Cyber Games, de grootste internationale gamescompetitie ter wereld, een vaste plek op onze Gameplay zal krijgen.
Op de aankomende Gameplay zul je het kunnen opnemen tegen een aantal van de beste gamers van ons land. En we verklappen je nu al dat vrijwel niemand van hen gaat winnen. En als je denkt dat je dat wel kan, kom vooral langs en probeer het.
Onlangs werden in Almere de Nederlandse finales gehouden van de World Cyber Games. Er werd gestreden met vier games, te weten Halo 2, Dead or Alive Ultimate, Warcraft 3: The Frozen Throne en FIFA 2005.
De winnaars waren:
Halo2 - Sven Champion van Rooijen (Breda) & Mounir ipzOrlbrahim (Arnhem)
Dead or Alive Ultimate - Bram Bemsma van Eembergen (Geldrop)
WarCraft 3 The Frozen Throne - Manuel 4k^Grubby Schenkhuizen (Nieuwegein) & Jos mTw.ATI | Zerter Buyvoets (Tilburg)
FIFA 2005 - Robert RVK van Kleeff (Rhoon)
De Nederlandse finales van de WCG worden al jaren gehouden en opvallend was dat er dit keer veel nieuwe namen bij de winnaars te zien waren. En dat is een goede ontwikkeling want de afgelopen jaren wonnen te vaak dezelfde personen. Het toont ook eindelijk aan dat er, zoals we al wisten, veel talent is in ons land.
Naar het schijnt, zijn er nog steeds heel veel gamers die niet weten dat er veel toffe competities zijn om aan mee te doen.
Competities waar je flinke prijzen kunt ophalen. 4k^Grubby bijvoorbeeld, is een van de beste WarCraft-spelers ter wereld en een grote held in Azië. Zijn sport levert hem echter niet alleen eer en gillende Koreaanse meiden op maar ook flink wat geld, en dan hebben we het over vele tienduizenden euro's. Zie je ook wel wat in zo'n bestaan van veel gamen, veel reizen, veel wedstrijden spelen en nog eens geld verdienen ook, kom dan op Gameplay langs op de Samsung/WCG stand en kijk hoe goed je bent. Wie weet schuilt er wel een champ in jou!

MAAR ECHT! WEIRDE SHIT UIT DE INDUSTRIE

We hadden hier natuurlijk de nieuwe controller van Nintendo kunnen plaatsen want die is best een beetje weird. Het apparaat is zoals we ergens op ons forum lazen, 'net Rivella, een beetje vreemd maar wel lekker.'
Nee, het is dit keer een serieuze mededeling van Microsoft die deze rubriek weet te bereiken, omdat het misschien een trendbreuk betekent in de game-industrie.
Microsoft kondigde namelijk nu al aan, op een moment dat de console er nog niet eens is, dat de Xbox 360 elk jaar in prijs zal dalen. En ook aan die mededeling zit een Rivella smaakje: wederom vreemd maar wel lekker.

MAAK JE EIGEN FPS

Ben je een creatief type, heb je niet genoeg aan de simpele editors die met sommige shooters worden meegeleverd en is het echte modden je te technisch? Check dan FPS Creator (www.fpscreator.com), een pakket waarmee je meest wilde first-person fantasieën uitkomen - althans, als je het talent, de vaardigheid en het geduld hebt om met de gereedschappen van dit pakket een eigen game uit de grond te stampen.
Naast een volwaardige editor om objecten, omgevingen en textures vorm te geven, kun je onder andere wapens, vijanden, missiedoelen, laadschermen en lichteffecten naar smaak instellen. Ook kan er gescript worden om onder andere A.I.-routines naar je hand te zetten. Het resultaat is niet vergelijkbaar met een Source of Unreal Engine 3-game, maar wel helemaal van jou!



TOP 5

VIJF REDENEN WAAROM DE NIEUWE REVOLUTION-CONTROLLER EEN SUCCES WORDT:

1: We zitten nu al ruim vijftien jaar met dezelfde soort controllers te spelen. Dat kan echt niet meer.
2: Eindelijk heb je een hand over tijdens het gamen om een glas cola te drinken of chips te happen.
3: De hele markt voor één-armige gamers wordt nu ontsloten.
4: Je kunt nu én gamen én je vriendin blij maken.
5: Het is natuurlijk gewoon een retecool ding!

VIJF REDENEN WAAROM DE NIEUWE REVOLUTION-CONTROLLER MISLUKT:

1: Het wordt bijna topsport, dat zwabberen en zwieren met die afstandsbediening. En gamers en sport, mwoah.
2: Eerst de EyeToy, nu dit. Straks staan we alleen nog maar debiel te wapperen voor de TV. Dat kan toch nooit de bedoeling van gamen zijn.
3: Nederlanders zijn geen Japanners. Wij vinden vernieuwing eng. Er lopen hier nog steeds gasten met een walkman rond!
4: Omdat je ouders dat apparaat steeds gaan gebruiken om de tv mee aan te zetten.
5: Omdat het third-party uitgevers aan creativiteit ontbreekt om iets fatsoenlijks te maken voor de nieuwe controller.

PSP MINI

Grap of niet? We vonden het op een paar Amerikaanse gamesites: een mini PSP en een gadget dat je PSP op de TV aansluit.





POWERSPY

■ Een weekje Tokyo is altijd weer goed voor een hoop ongein.
■ Zo hebben de boys een paar witte PSP's aangeschaft en speelden ze in het vliegtuig Winning Eleven (PES 5 in Nederland) en de bak stortte niet neer.
■ De mythe dat dataverkeer gevaarlijk is in een vliegtuig, werd sowieso ontkracht toen J.J. onlangs zijn mobiel tijdens de vlucht aan had laten staan.
■ En nu komt het enge. In de lucht kreeg de man twee sms'jes. Gelukkig voor hem waren de stewardessen een flink eind uit de buurt, want op dit soort grappen staan flinke boetes.
■ Na het spelen van Dead Rising op de Xbox 360, een game waarbij je met een flink stuk metaal een weg moet hakken door een menigte van kreunende zombies, kon Melle er nog net van weerhouden worden om zich op soortgelijke wijze met zijn camerastatief een weg te banen door de duizenden irritante Japannertjes. Mijn God, wat kunnen die gasten plakken.
■ Nog enger is het engelengeduld van die Aziaten. Waar bij ons de oogaders al ontploffen bij een minuut vertraging op het station, daar staan die gasten gewoon vier uur in de rij voor een bepaalde game. En zonder gemopper hè.
■ Belgen. Zucht. We kwamen op de beurs de TV-Ploeg van Gunk TV tegen die wanhopig op zoek waren naar de Nintendo stand. Zoals de meeste gamers weten, staat Nintendo nooit op de TGS.
■ Ze lopen er wellicht nu nog steeds rond.
■ Steven zat een week lang te zeuren dat hij de speciale Famicom editie van de Game Boy Micro wilde hebben. Toen hij eindelijk de knoop had doorgehakt, was het ding natuurlijk overal uitverkocht.
■ Steven heeft echt het talent keuzes tergend lang uit te stellen. Zo staat de man bij verschillende vliegmaatschappijen op de zwarte lijst omdat hij altijd tien minuten doet over de keuze tussen 'chicken or beef'. En heeft ie die keuze dan gemaakt, dan pakt hij de kip en zegt hij meteen 'nee, doe me toch maar de beef!'
■ Maar goed, Steven is ook een bijter (iedereen die per dag zes uur in World of WarCraft hangt, kun je niet anders dan ultra-gedisciplineerd noemen) en dus kamde hij de hele stad (en Tokyo is wel effetjes groter dan Amsterdam) uit om uiteindelijk nog één heel klein winkeltje te vinden waar ze nog één exemplaar hadden.
■ Tenslotte bestelden Ruben, Steven en Boris tijdens een etentje een gerecht dat Whale Cock heette. Gezien de gevolgen, zijn de heren er van overtuigd dat het potvis was.
■ Het is heel goed mogelijk dat de Dungeon Siege-serie verder gaat als MMORPG. Steven kan het zo langzamerhand bijna niet meer aan.

POWERSPY

■ Niels heeft de hele vakantie aan zijn handicap gewerkt. Nee, die dooie hamster is er al lang af; het betreft zijn golfhandicap. Vol trots kwam hij melden dat hij inmiddels op handicap 24 zat.

■ Een prestatie die we meteen de grond in boorden door te melden dat de beste blinde golfer ter wereld op handicap 25 zit.

■ Het is zeer wel mogelijk dat de nieuwe Perfect Dark op de Xbox 360 net als Halo in een normale en een limited edition uitkomt. De limited edition bevat naast de game (duh!) een behind the scenes video (twee uur koekeloeren naar een hoop stilzwijgende gamenerds met verkeerde humor achter een PC), unieke plaatjes voor je Xbox Live gamercard, een exclusief frontje voor je Xbox 360 en het eerste hoofdstuk uit het boek Perfect Dark.

■ En wij maar denken dat we games speelden omdat we juist niet meer wilden lezen.

■ Kijk eens aan. Dan leidt pro-gaming toch nog ergens toe. Een man uit Singapore kreeg extra lang verlof uit militaire dienst omdat hij zich heeft geplaatst voor de finales van de World Cyber Games.

■ Na de finales half november wordt ie alsnog zandhaas.

■ Bizarre Creations (makers van onder andere de Project Gotham-reeks) gaat een next gen game voor Sega ontwikkelen. En dat is na Creative Assembly (Spartan: Total Warrior), Monolith (Condemned), Pseudo Interactive (Full Auto), Silicon Knights en Petroglyph opnieuw een Westerse developer die spelletjes voor onze helden gaat maken.

■ Hideo Kojima is definitief de Heintje Davids van de game-industrie want nu heeft hij weer gezegd na Metal Gear 4 met de serie te stoppen. Dit zei hij ook al tijdens deel 2 en 3.

COMMENTAAR LIEVER GEWELD DAN SEKS

We hebben hier al meerdere malen geroepen dat Amerikanen volkomen gestoord zijn als het gaat om wat wel en niet mag. Onder de 18 jaar een biertje drinken mag niet, als zestienjarige autorijden wel. In Californië is de grootste seksindustrie ter wereld gehuisvest, maar pijpen is bij wet verboden in die staat. En in GTA: San Andreas iemand helemaal lijp slaan met een honkbalknuppel mag, maar een potje digitaal ketsen niet.



De Hot Coffee-mod (die de seksscenes in GTA: SA naar voren haalde) heeft echt alle conservatieve bekrompen geesten in de VS uit hun bedompte holletjes doen kruipen. Want voortaan moet elke developer van te voren aangeven welke verborgen secties/grapjes/ eastereggs zij in het spel hebben gestopt, zodat een commissie van oude uitgedroogde zuurpruimen die al 35 jaar geen seks hebben gehad, de game daarop wel of niet kan afkeuren.

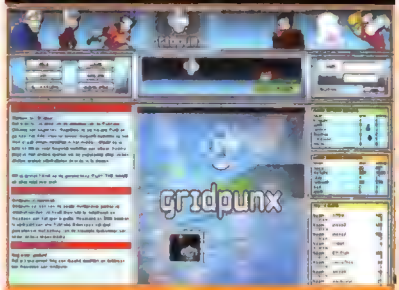
Allemaal heel leuk en aardig, maar hoe ga je dit doen? De grap van de Hot Coffee-mod was volgens mij niet bij Rockstar bekend. Anders hadden ze het er op zeker niet ingelaten. Te link in de VS en vele andere delen van de wereld.

Vaak betreft het stukjes werk van boze of gefrustreerde medewerkers die op die manier in het geniep wraak willen nemen op hun baas, of die gewoon ter meerdere ere en glorie van zichzelf, iets 'eigens' in het spel willen stoppen.

En dus zal de totale paranoia toeslaan in de studio's. Als gamedevelopers hier echt op afgerekend gaan worden, voorspel ik dat systeembeheerders spycams op alle PC's gaan zetten, dat elke stukje tikwerk in de code gelogd wordt met naam en toenaam. En dat allemaal omdat er misschien ergens een pixelige blote tiet te zien zal zijn. Zucht...

J.J.

GRIDPUNX



Het klinkt als een zwerver die een groene jongen op de grond spuugt maar in werkelijkheid is Grindpunx een nieuw spelletje op internet. Nu kunnen ons al die games op internet geen hol schelen, het kost vaak handenvol geld en het is zo suf als een zwembad zonder water, maar voor Gridpunx maken we graag een uitzondering. Het maakt namelijk gebruik van geinige retrogames en retro is cool! Vraag maar aan ome Ed!

Hoe werkt het? Gridpunx is een soort Risk maar in plaats van landen, verover je websites in een Grid. De Punx zijn zeven punkachtige personages waar elke speler uit kan kiezen. Het strijden om de websites (gridvlakjes) gaat middels het spelen van retrogames, zoals Tetris en Breakout. Makers van dit al zijn Headland en BNN. Je kunt hier alvast een preview zien: http://gridpunx.site4u.nl/

EA PROMOOT NIEUWE BURNOUT IN DE FILE

Tja, het is in ieder geval apart. Om de nieuwe Burnout te promoten reden ingehuurde motorrijders met schermen op hun rug door de Nederlandse files heen, alwaar mensen tijdens het stilstaan even een potje Burnout Revenge konden spelen.

Hopelijk hebben ze niks overgenomen uit de game, want dan gaan we de komende tijd lekker met de trein.



OKÉ DAN

Otacon: "I'am powered by the Cell Processor."
Snake: "Is it really necessary to bring it to the battlefield?"
Otacon: "You're looking at the key to winning the console war."

Snake en het robotje van Otacon dissen Microsoft in een prachtige Metal Gear Solid 4 PS3-trailer.

TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

TITEL	CIJFER	NR.
PC		
Grand Theft Auto: San Andreas	92	PU8
Fahrenheit	90	PU10
Rome Total War: Barbarian Invasion	90	PU10
Madden NFL 06	88	PU10
Tiger Woods PGA Tour 06	85	PU10
Fable: The Lost Chapters	85	PU10
Burnout Revenge	82	PU10
Dungeon Siege II	82	PU9
Conflict: Global Storm	80	PU10
Codename Panzers Phase II	80	PU9
RC Tycoon: Dolle Waterpret	80	PU8
PLAYSTATION 2		
Fahrenheit	90	PU10
Madden NFL 06	88	PU10
Spartan: Total Warrior	85	PU10
Tiger Woods PGA Tour 06	85	PU 10
Mortal Kombat: Shaolin Monks	85	PU10
Formula One 2005	85	PU8
Genji	84	PU10
Burnout Revenge	82	PU10
Conflict: Global Storm	80	PU10
Everybody's Golf	80	PU10
XBOX		
Fahrenheit	90	PU10
Grand Theft Auto: San Andreas	92	PU8
FarCry	88	PU10
Madden NFL 06	88	PU10
Spartan: Total Warrior	85	PU10
Tiger Woods PGA Tour 06	85	PU 10
Mortal Kombat: Shaolin Monks	85	PU10
Burnout Revenge	82	PU10
Ghost Recon 2: Summit Strike	81	PU8
Conflict: Global Storm	80	PU10
Sid Meier's Pirates!	80	PU8
GAMECUBE		
Madden NFL 06	88	PU10
Spartan: Total Warrior	85	PU10
Tiger Woods PGA Tour 06	85	PU10
Burnout Revenge	82	PU10
NINTENDO DS		
Advance Wars: Dual Strike	90	PU10
Meteos	88	PU10
PSP		
Virtual Tennis: World Tour	85	PU10
DTM Race Driver 2	82	PU10

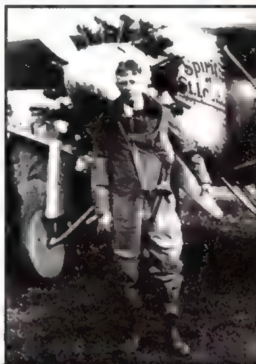
OKE DAN

"The fact that they feel the need to have Snake tell you that it's powerful, could be seen as a sign of worry, or weakness."

Xbox-baas Peter Moore reageert sportief op het briljante MGS 4-filmpje.

SEGA KONDIGT LINDBERGH AAN

Onlangs kondigde Sega zijn nieuwe arcadehardware aan, genaamd Lindbergh (vernoemd naar de man die in 1927 als eerste in z'n eentje, zonder tussenstops, de Atlantische Oceaan overvloog, zie screen rechts). In tegenstelling tot wat eerder werd aangenomen, is de Lindbergh niet gebaseerd op een van de nieuwe consoles maar gewoon op x86, hij lijkt dus op een PC. Er zitten onder andere een Intel Pentium 4-processor en een NVIDIA-CPU in.
Aangezien Sony voor de PS3 ook met NVIDIA werkt, gaat dat ports naar PS3 wellicht makkelijker maken dan ports naar Xbox 360.
Games als The House of the Dead 4, Afterburner 4, Power Smash 3, Virtua Fighter 5 en de nieuwe schietgame-met-touchscreen Psy-Phi draaien al op Lindbergh.
Kunnen arcadegames ons nog wat schelen anno 2005? Nee, we vinden vooral de overzettingen interessant. En de naam Lindbergh? Die is wel heel stoer!





POWERSPY

■ Kijk, dat horen we nu graag: meer dan de helft van alle games wordt gekocht door de hardcore gamer. Slechts 10% door de casual gamer en de rest door de 'social gamer'. Sociale gamers zijn gamers die het vooral leuk vinden om met elkaar te spelen. Ahum.

■ Kun je nagaan hoeveel games die hardcore gamers hebben; die kopiëren zich namelijk ook nog eens scheel.

■ Kijk, dat is nog eens een slimme truc. De film Torque (met die motoren) flopte als een madman en omdat ontwikkelaar JoWood de bui al zag hangen en weet dat gamers sowieso al denken dat filmlicenties kut zijn, hebben ze de naam van de game veranderd. Het wordt nu Jacked. Dat je het weet.

■ Skate blijkt toch een beetje heimwee te hebben naar de PU. Want opeens stond hij daar weer met zijn gezicht in ons blad. Als bestrijder van illegaal kopiëren nog wel. En daar stonden we toch een beetje van te kijken, zeker gezien onze bedenkingen over de manier waarop BIG het kopiëren wil bestrijden. Foei zeggen helpt geen hol vandaag de dag en van een roze varkentje wordt niemand bang.

■ Anyway, mocht je aan het kopiëren slaan, weet dan dat Skate je huis elk moment kan binnenvallen. Eén voordeel, hij zal ongetwijfeld te laat komen.

SLUDGEFEAST GOES SEGA!

De Metalheads van Sludgefeast moeten haast wel gamers zijn. Hun nieuwe CD die rond deze tijd in de winkels ligt, heeft namelijk meerdere verwijzingen naar SEGA. Allereerst de titel, Virtua Rock. Virtua Tennis, Virtua Fighter, Virtua Rock... valt het kwartje? En dan 't lettertype. Inderdaad, blauwwitte letters in de herkenbare SEGA MegaDrive-achtige stijl. Kijk, dat kunnen we wel waarderen.
Als je fan bent van lekkere rauwe metalrock dan doe je er goed aan deze CD te beluisteren. De sound van Sludgefeast heeft wel wat weg van Hellacopters en Gluecifer. Check ook even de website van de rockers waar je een heleboel gratis muziek kunt downloaden: www.sludgefeast.com.



POWERSPY

■ Echte harde namen zijn niet bekend gemaakt, maar volgens beursanalisten zullen er in de nabije toekomst een aantal grote Japanse uitgevers met elkaar fuseren. Dit om kosten te besparen.
■ Zullen wel niet Sony en Nintendo zijn. Namen die wel genoemd worden, zijn Konami en Capcom en Namco en Bandai. Mooie combinaties naar wij dachten.
■ Soms zitten leeftijdsratings raar in elkaar. True Crime New York, een game waarin je met een brother iedereen in je hood op gruwelijke wijze afslacht, krijgt een 16+ stempel, terwijl de Western Gun (ook van Activision) 18+ is, enkel en alleen omdat je indianen kunt scalperen.
■ Voor de nitwits onder ons, scalperen is naar de kapper gaan en dan met een iets te kort kapsel thuis komen.
■ Krijgen we een uitnodiging om exclusief naar Amerika af te reizen om daar de burelen van Blizzard te bezoeken en de nieuwe World of WarCraft add-on te checken, heeft WoW-junk Steven net een belangrijke privé-date staan.
■ Ex Orc-adept Jan nam het tripje lachend over.
■ Soms kom je op releaselijsten titels tegen waarvan je echt nooit gehoord hebt en waarvan je denkt 'wie zit daar nu op te wachten?' Want zeg nu eerlijk, wie holt er van jullie hard naar de winkel om de nieuwe action adventure Ed, Edd & Eddy: the Misedventures te halen?
■ Behalve onze eindbaas dan...
■ Wisten jullie overigens dat de vorige Soul Calibur de best lopende PU abo-aanbieding wat betreft games is geweest? En dat de meesten hem op de Cube wilden hebben?
■ Het gaat niet echt goed met Sony. Misschien wel met de gamesdivisie maar niet met de entertainment-tak. En daarom flikkeren ze daar ruim 10.000 man op straat.
■ Die krijgen van Microsoft als troost meteen allemaal een Xbox 360.
■ Microsoft is bezig met een campagne die meldt dat Perfect Dark voor de Xbox 360 zal zijn wat Halo voor de Xbox was. Hmmm. Dan moeten ze nog flink aan eerstgenoemde game sleutelen.
■ Er gaan steeds sterkere geruchten dat de PS3 wel eens in de lente van 2006 te koop zou kunnen zijn. Nintendo geeft aan vermoedelijk ook in 2006 te zullen launchen met hun Revolution.
■ In de wandelgangen inmiddels ook wel de eenarmige bandiet genoemd.
■ Overigens zullen beide partijen eerst de console in de winkels leggen van onze Japanse vrienden.
■ Er komt een nieuwe Alone in The Dark game voor de PS3. Dan mogen ze hun best doen, want het vorige deel was inderdaad met het scherm op zwart het leukst om te spelen.

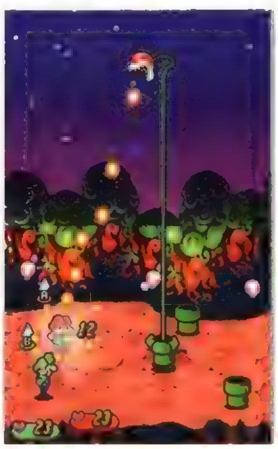
OP AVONTUU

Als een nieuw spelsysteem vers is uitgebracht, dan moet je als videogamejournalist altijd een beetje mopperen over het tekort aan interessante software. Het hoort een beetje bij onze baan, zullen we maar zeggen...

Natuurlijk is ook de DS niet aan ons gemopper ontkomen, waarbij we vooral klaagden over het hoge gehalte aan uitgebouwde minigame-compilaties en het gebrek aan langdurige avonturen.
Wat die laatste categorie betreft moeten we het voorlopig nog even doen met Castlevania, maar mede dankzij enkele recente bekendmakingen begint de DS ook voor de liefhebber van adventures en RPG's een steeds interessantere keuze te worden. Op deze pagina's een overzicht van de meest opvallende aankondigingen en nieuwtjes op avontuurlijk DS-gebied, gerangschikt naar uitgever.

NINTENDO

■ **Mario & Luigi 2: Partners in Time** is de DS game waar Niels en Jurjen het meest naar uitkijken, en dat heeft alles te maken met de kwaliteit van het eerste deel. De toevoeging van babyversies van Mario, Luigi en Peach alsmede de belofte van stylusgestuurde gevechten, is voor ons eigen Nintendo-duo reden genoeg om enthousiast te worden.



■ Op de eerste magische vakantie zitten we nog steeds te wachten, terwijl de tweede alweer is aangekondigd. Ook **Magical Vacation 2** zal onder de naam van Nintendo worden uitgebracht maar het lijkt erop dat ontwikkelaar Brownie Brown zo betoverd is door de gedachte aan vakantie dat het nog wel een hele tijd kan duren voordat we deze game in de DS mogen steken.



■ Het zal niemand verbazen dat Nintendo twee nieuwe versies van de RPG Pokémon heeft aangekondigd: **Diamond en Pearl** moeten tegen het eind van 2006 in de Europese winkels liggen.
■ Aan de eerste Another Code bewaren we erg goede herinneringen, al was de game wat aan de korte kant. Als ze de tweede een paar keer zo groot maken en verhaal en puzzels van een vergelijkbare kwaliteit zijn, dan kan **Another Code 2** wel eens hoge ogen gaan gooien.
■ Een DS-variant op Zelda: Four Swords is inmiddels door Nintendo aangekondigd, en natuurlijk zal het draadloze samenspelen de spil worden waar dit adventure om gaat draaien. We hopen dat het Zelda-team bij Capcom ook nog een mooie opvolger mag gaan maken van The Minish Cap maar vooralsnog is hierover niets bekend gemaakt.

TAITO

■ Het tekenen van mystieke runen om magische spreuken te activeren wordt in avonturenspellen al bijna nét zo gebruikelijk als het indrukken van een schakelaar om een deur te openen. Ook in **Lost Magic** moet je het pennetje op het touchscreen gebruiken om een horde vijanden op een agressieve betovering te trakteren. Los van dit soort gegoochel tijdens de realtime gevechten is Lost Magic een behoorlijk traditionele RPG die mede door de karige vormgeving doet denken aan het oude werk van Square op de SNES.



CAPCOM

■ Het meest originele adventure op deze pagina is zonder meer **Phoenix Wright: Ace Attorney.** Het betreft een soort mix van een interactief stripverhaal en een ouderwets wijs-en-klik-avontuur, waarin je de rol aanneemt van een beginnende advocaat.



■ Een stuk minder origineel is de nieuwe **Mega Man Battle Network** die door Capcom voor de DS is aangekondigd, het vijfde deel alweer. Eerlijk gezegd begonnen wij al ons in het eerste deel aan de repetitieve gameplay te storen. Dat deel vijf de mogelijkheid biedt om Mega Man te versterken door in de microfoon te schreeuwen helpt niet echt om onze gevoelens voor deze serie te verbeteren.



KONAMI

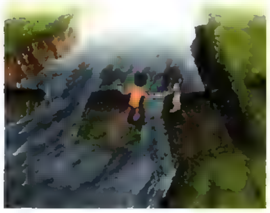
■ De oude PlayStation-RPG **Azure Dreams** zal door Konami nieuw leven worden ingeblazen op de DS. Het zal ons niets verbazen als ook de dubbelschermse versie zwaar zal leunen op realtime-gevechten, willekeurig samengestelde kerkers en het opvoeden van monstertjes.
■ Hideo Kojima wist in eerdere Boktai-titels al geheel nieuwe spelmogelijkheden te integreren in toffe action adventures, en hij belooft deze traditie voort te zetten in de DS-versie van **Boktai.**
■ Een nieuw deel in de alleraardigste **Mystical Ninja**-serie komt naar Europa, en gebaseerd op de beperkte tijd die we met de Japanse versie hebben doorgebracht, durven



R MET DE DS!

we dit best goed nieuws te noemen. Verwacht Zelda-achtige avonturen in sfeervol geschilderde omgevingen, aangevuld met een flinke bubs maffe minigames.

■ **Survival Kids: Lost In Blue** is een aardige adventure, al leunt de game grotendeels op gimmicky spelsituaties waarin je het touch-screen moet gebruiken om kleine puzzeltjes op te lossen. Deze game zal waarschijnlijk nog eind 2005 of anders begin 2006 in Europa worden uitgebracht maar we hebben vooralsnog geen harde datum vernomen.



■ Nu Hudson Soft onder de vlag van Konami valt, is de kans iets groter geworden dat hun DS-versie van de RPG **Far East of Eden** een Westerse release gaat beleven.

■ Konami's eigen anime RPG **Korkokke! DS: Tenkuu no Yuushatachi** blijft alleen bedoeld voor Japanners.

■ De kans dat de Secret of Mana-achtige RPG **Iron Feather** wel door Konami in de VS en Europa zal worden uitgebracht, is een stuk groter.

NAMCO

■ **Xenosaga 1 en 2** verschenen eerder voor de PS2 en worden nu door Namco bewerkt voor release op de DS. Deze bewerking houdt in dat beide games van 3D worden overgezet naar 2D, en dat er natuurlijk de nodige extra's worden toegevoegd om gebruik te maken van het tweede scherm en touch-screen-besturing. Een beetje een vreemd en nogal ambitieus project, wat ons benieuwd maakt naar het resultaat.

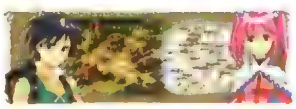
■ Namco werkt ook nog aan een andere RPG voor de DS. Dat



is eigenlijk alles wat we weten. Wordt het een nieuw deel in de Tales-serie, of wellicht een spin-off van Baten Kaitos? Wij weten het niet, maar aangezien deze franchises middels releases op de Cube al goed bekend staan bij de gemiddelde Nintendo-gamer, zou het gebruik ervan ons niet verbazen.

NATSUME

■ Natsume werkt hard aan een stylusgestuurde boerderijsimulator in het maanlicht van **Harvest Moon**, en is daarnaast ook aan de slag gegaan met een nieuwe RPG-franchise voor de DS.



UBISOFT

■ **Lunar: Dragon Song** verwachten we begin volgend jaar in de Europese winkels aan te treffen. De game speelt zo'n duizend jaar voor het begin van de eerste Lunar, maar dat vinden we geen excuus voor de oubollige beelden en de traagheid waarmee de turn-based gevechten verlopen. Voorlopig achten we dit alleen geschikt voor de echte fans van het genre.

SQUARE ENIX

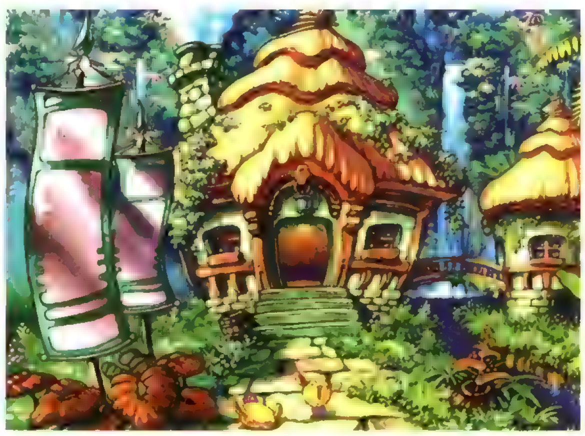
■ **Final Fantasy Crystal Chronicles Revolution** is vooralsnog niet aangekondigd voor de Revolution maar wel voor de DS. Hopelijk komt de focus wat minder op actie en wat meer op avontuur te liggen, want dat is uiteindelijk toch de reden om liefhebber van Final Fantasy te zijn. Ongetwijfeld zal de draadloze multiplayer een punt van aandacht worden. En de draadloze koppeling aan de - nog steeds niet aangekondigde - versie voor de Revolution ligt ook voor de hand.

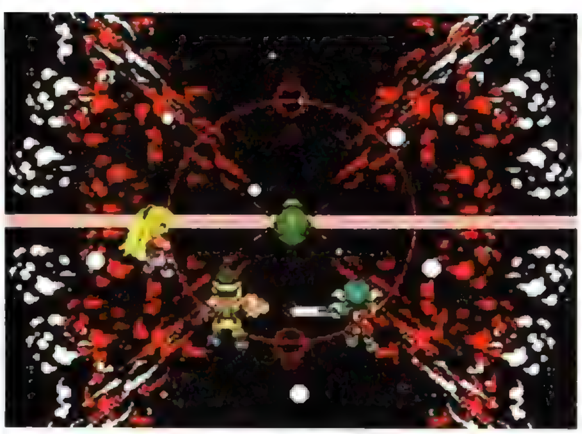
■ Er zijn niet veel Nederlanders die ooit het genoegen hebben mogen ervaren om **Final Fantasy III** te spelen, maar als je er eentje spreekt (bij ons op de redactie lopen ze vrij rond) word je steevast overspoeld met lyrische lofuitingen. Daarom is het fijn om te weten dat de game opnieuw wordt gemaakt voor de DS, en dat Nintendo samen met Square Enix zal zorgen voor een geheel nieuwe spelbesturing via het touch-screen, aangevuld met een hele hoop andere extra's. Dit is absoluut een game om in de gaten te houden!



■ De Enix-helft van Square Enix doet ook een duit in het DS-zakje, met aangekondigde titels als **Slime Mori Mori 2** en **Dragon Quest Monsters**. Het is helaas niet waarschijnlijk dat deze games ook bij ons worden uitgebracht.

■ Dan toch nog maar iets van de Square-helft van Square Enix als uitsmijter: wat dacht u van het officieel bevestigde DS-project **World of Mana**?





OKÉ DAN

"If we look at the capabilities of the Xbox 360 from a technical aspect, and we lay it against the capabilities from a technical aspect of the PS3, everybody that works at a technical level that I respect says... It's a wash, it really is. Both companies have incredibly powerful machines, and it will be about what the developers can do with them."

Xbox-baas Peter Moore gelooft er geen hol van dat de PS3 straks krachtiger wordt dan zijn Xbox 360.

POWERSPY

■ Op het Powerweb zal binnenkort een nieuw onderdeel verschijnen genaamd 'de test'. In deze speciale feature testen we onder welke omstandigheden je wel en niet kunt gamen. Bijvoorbeeld Pro Evo spelen met de controller verkeerd om, of met zijn tweeën racen op één controller.

■ Een van de tests die niet door de selectie kwam, was een DS-game inslikken, uitkakken en kijken of ie het dan nog doet.

■ Het idee was leuk maar we konden geen vrijwilliger vinden. Mocht iemand zich geroepen voelen dit rectale kunststukje op zich te nemen, dan kan ie zich bij de redactie melden. Je weet wel, redactie@powerunlimited.nl

■ En nee, we gaan daarna niet door met de UMD-schijfjes en de N64-cartridge.

■ Misschien is het inmiddels al bevestigd, maar Nintendo komt met een nieuwe versie van de GBA SP en wel een met een scherm met backlight, zodat je ook eens fatsoenlijk in de zon kan spelen.

■ Overigens is de SP niet de enige handheld met dat probleem. Ook de PSP is in de felle zon alleen nog te gebruiken als opmaakspiegeltje of coke-snijtafel.

■ De nieuwe Revolution-controller schijnt een flinke poos geleden al in Nederland te zijn geweest. We zagen op het net een interview met een hotshot van Nintendo, mevrouw Kaplan, die meldde dat ze de controller voor het eerst zag toen meneer Iwata, de grote baas, het ding uit zijn broek haalde... in het Okura hotel te Amsterdam.

■ Geloof je het niet? Hier de tekst: "We were at the Hotel Okura in Amsterdam, and Mr. Iwata pulled it out of his pocket, set it on the table and asked us what we thought," says Nintendo VP Perrin Kaplan. It was the new Revolution controller. "He always has something in his pocket," she continues. "What did you think?" I asked her. "It wasn't as elegant and larger. It hadn't been refined yet."

■ We vonden een aantal oude berichten uit 2004 op een site vol met "grappige" berichtjes over games. Verlopen zooi dus, echter zo leuk dat we ze je alsnog (of nog eens) willen voorschotelen.

■ Eerst een verhaal over een 14-jarige jongen die door de Amerikaanse politie met stroomstoten tegen de grond werd gewerkt omdat... hij zijn GBA niet op de grond wilde gooien.

■ Nu komt zo'n handheld ook hard aan als je 'm precies op iemands voorhoofd kneitert.

■ Een ander verhaal uit de categorie 'echt niet' was de diefstal uit een gameswinkel van een manshoge Masterchief-pop. En nee, niet 's nachts, maar gewoon op klaarlichte dag in een volle winkel.

■ 'Nee hoor meneer, mijn moeder is gewoon lelijk en loopt lastig'.

■ Er zijn inmiddels meer dan vier miljoen kopieën van Nintendogs verkocht in Japan. Woef!

POWERSPY

■ Advocaat Jack Thompson, de drijvende kracht achter het Hot Coffee schandaal, heeft hard uitgehaald naar Rockstar Games. De uitgever heeft namelijk op de website van Grand Theft Auto: Liberty City Stories enkele subtiele verwijzingen naar Jack gemaakt, waarin hij, zo zegt Thompson, wordt uitgemaakt voor een biseksuele pedofiel.

■ Op de website van Liberty City Stories is namelijk een fictieve e-mail geplaatst van ene JT, die vecht tegen het kwaad dat het internet in de samenleving brengt. Deze JT geeft als voorbeeld dat een zoektocht op het internet naar "Teenage girls watersports" tot heel andere resultaten leidt, dan je zou verwachten. Ook is op de website een audiofragment te horen waarin een man genaamd "Jack", door een moeder naakt is gevonden in de kamer van haar zoon.

■ Tja, wie de bal kaatst, kan...

■ Alsof er al niet genoeg GTA's verkocht zijn, komt Rockstar nu met GTA Trilogy. GTA III, GTA: Vice City en GTA: San Andreas voor de prijs van één game. Tja, nu kunnen we ongetwijfeld hier wel een grap bij verzinnen (krijgen we nu ook drie Hot Coffee mods?), maar dit is natuurlijk wel heel veel kwaliteit voor weinig geld.

■ Aan de andere kant, wie gaat dit nu kopen? Iedereen heeft die spellen al thuis staan!

SCREENTEST





ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

In de eerste helft van 2006 moet Enemy Territory: Quake Wars uitkomen. Door velen al omschreven als Battlefield meets Quake waarbij de oorspronkelijke oorlog tussen de mens en de Strogg verbeeld wordt in een online multiplayer shooter van jewelste.

DETAIL: Ontwikkelaar Splash Damage heeft, in nauwe samenwerking met id Software, de Doom 3 engine helemaal uitgewoond. Wat nou geen grote, open gebieden? Wat nou inleveren op detail? We dachten het dus eventjes niet. Check de screens en huiver.

VOERTUIGEN & KLASSEN: Een goede online teamshooter kent klassen en zoals je aan de verschillende outfits kunt zien, zullen die ook in Quake Wars niet ontbreken. Daarnaast kun je ook in diverse voertuigen hoppen en dat zou voor het eerst zijn in een 'Quaky' game.

STROGG & CO: Eindelijk kun je ook in de huid kruipen van die etters van een Strogg zelf. En zoals je kunt zien, hebben ze enorme mechanische sidekicks die voor extra vuurkracht zorgen!


ULTIMATE GOAL
Shape the face of the new world.
IMMEDIATE GOAL
Make it through the next ten minutes.
Deploy armies. Command armadas. Inspire a nation. With your brilliant strategic planning and ruthless combat tactics, a new world full of promise is yours for the taking. A new empire is yours to build. But will you survive long enough to enjoy it?
AGE of EMPIRES III
12+
www.pegi.info
PC CD-ROM SOFTWARE
ENSEMBLE STUDIOS
Microsoft game studios

POWER UNLIMITED GAMEPLAY 2005

GROTER DAN OOIT

Nog een paar weken en dan begint het: Gameplay 2005! En met nog meer overtuiging dan vorige maand kunnen we zeggen dat het de vetste editie ooit gaat worden. Groter (9000 m2), meer games, meer competities, meer demopods (veel meer!!!), bakken free goodies, meer spektakel en ook nog eens de eerste mogelijkheid om met de Xbox 360 te spelen! Wat wil je nog meer...

WANT • KOOP • SWAPKAARTEN • OP = OP

WIE STAAN ER ALLEMAAL?

- SONY
- MICROSOFT
- NINTENDO
- ELECTRONIC ARTS
- CAPCOM
- UBISOFT
- ACTIVISION
- LUCAS ARTS
- MIDWAY
- ATARI
- SEGA



FREE GOODIES

PLAYED IT? TRADE IT!

Tijdens Gameplay 2005 kun je op de stand van Free Record Shop oude games inruilen voor cash of kortingen. Een mooie aanbieding naar wij dachten. Let wel, er zijn een aantal voorwaarden.

- Is de game jonger dan een half jaar, dan krijg je 15 euro cash of 20 euro korting bij aanschaf van een nieuwe game. Is de game ouder dan een half jaar, dan bedraagt je 'winst' 7,50 euro of 10 euro korting.
- Je kunt alleen games inruilen voor Xbox, GameCube, DS, PS2 en PSP. Geen PC-games dus!
- De games moeten onbeschadigd zijn, evenals de doosjes en manuals. Dit wordt gecheckt.

MEER COMPETITIES

OVERIGE ACTIVITEITEN

- Samsung/World Cyber Games stand (neem het op tegen de kampioenen)
- Games voor Windows (stand exclusief voor nieuwe PC-games)
- Plantronics PC LAN
- Pyramat (ervaar wat relaxed gamen is)
- Paviljoen waarin gamedevelopers vertellen hoe ze games maken
- Gamesmarkt waar Free Record Shop talloze aanbiedingen op je loslaat en waar je oude games kunt inruilen voor cash of korting
- PU stand met talloze activiteiten en competities
- Maxim Race Experience
- En nog veel meer...

En natuurlijk is er het immense TMF podium waar elk uur shows/optredens plaatsvinden (waaronder een show die door Nintendo, Sony en Microsoft zelf geproduceerd is) en waar zaterdagavond natuurlijk de TMF Game Awards worden uitgereikt. En dat laatste gaat een groot spektakel te worden.

COMPETITIES

Na afloop van Gameplay 2004 gaven jullie aan dat er meer competities moesten komen. Nu, die zijn er. Overal is er wel wat te doen en vaak met leuke prijzen. Een kleine greep uit het aanbod.

- Samsung/World Cyber Games stand: neem het op tegen de kampioenen die naar Singapore gaan
- Pro Evolution Soccer 5
- SOCOM 3
- FIFA 06
- GP Legends
- Mario Kart DS
- Racecompo op Playseats

NIET VERGETEN:

NEEM JE DS, GAME BOY MICRO OF PSP MEE NAAR GAMEPLAY!!! WE HEBBEN FREE GOODIES VOOR DE MICRO EN ER ZIJN DOCKINGSTATIONS VOOR DE DS EN PSP WAAR JE GRATIS DEMO'S EN LEVELS KUNT DOWNLOADEN!!!

DE GAMES

Het belangrijkste bij Gameplay 2005 zijn natuurlijk de games. En jullie willen natuurlijk weten welke nieuwe titels je straks kunt gaan spelen. De lijst was bij het drukken van dit blad helaas nog niet compleet maar toch wilden we je de eerste toezeggingen niet onthouden. Dit is dus NIET de volledige line-up. De uitgevers hopen nog veel Kerst-toppers aan het lijstje toe te voegen. Bovendien zijn we nog met een aantal uitgevers in onderhandeling. Check dus regelmatig www.gameplay.nl voor een update!

NINTENDO

GBA

Dynasty Warriors
Donkey Kong Country 3
Mario Power Tennis
Fire Emblem: The Sacred Stones

GAMECUBE

Zelda: The Twilight Princess
Battalion Wars
Mario Smash Football
Dancing Stage: Mario Mix Geist

DS

Mario Kart DS
Kirby: Power Paintbrush
New Super Mario Bros.
Mario & Luigi
Brain Excercise
Nintendogs

En uiteraard alle games die op het punt staan uit te komen/net zijn uitgekomen.

SONY (PLAYSTATION 2 & PSP)

SOCOM 3 (LAN)
WRC Evolved
Shadow of the Colossus
Pursuit Force
Rest wordt aangekondigd via www.gameplay.nl

MICROSOFT

Xbox 360 is 100% zeker speelbaar!!! Welke games het precies worden, kan Microsoft nu nog niet zeggen. Er wordt daar hard gewerkt om alles op tijd af te krijgen. Men weet nu al dat in ieder geval Perfect Dark: Zero speelbaar zal zijn en verder doet Microsoft haar uiterste best om onder meer Project Gotham Racing 3 en Dead or Alive 4 naar de Gameplay te halen.

ELECTRONIC ARTS

FIFA 06
Rest wordt aangekondigd via www.gameplay.nl

ATARI

Spartan Total Warrior
Dragonball Z Budokai Tenkaichi
Matrix The Path of Neo
Marc Ecko's Getting Up
+ bioscoop met Xbox 360 footage!!!

CONTACT DATA

(Activision, Midway, Lucas Arts)
Gun
True Crime New York City
Call of Duty 2 Big Red One
Shrek Superslam
The Movies
Call of Duty 2 (Xbox 360)
Star Wars Battlefront 2

UBISOFT

King Kong (ook Xbox 360)
Brothers in Arms: Earned in Blood
Prince of Persia The Two Thrones
And1
Ghost Recon Advanced Warfighter (Xbox 360)

GAMES VOOR WINDOWS

Age of Empires 3
Rome Total War: Barbarian Invasion

PU STAND

GP Legends (PC, competitie)
Pro Evolution Soccer 5

SAMSUNG WORLD CYBER GAMES

WarCraft 3 Frozen Throne
FIFA 2005
Halo 2
Dead or Alive Ultimate



MEER GAMES

REISKOSTEN

De meeste bezoekers van Gameplay 2005 reizen met de trein naar Amsterdam en dat kost helaas geld. Om de kosten voor jullie zo laag mogelijk te houden hebben we een aantal tips.

- Reis met een vriend(in) met een kortingskaart. Deze persoon mag namelijk drie vrienden dezelfde korting geven als ze met hem/haar meereizen.
- De NS heeft momenteel een speciale actie, genaamd ' Herfsttour'. Dit houdt in dat je in het weekend samen een dag (dus zaterdag of zondag) voor 35 euro onbeperkt mag reizen door Nederland... in de eerste klas! Vanaf élk station in Nederland kun je dus in het weekend van 12 & 13 november voor 35 euro met twee personen onbeperkt één dag reizen in de eerste klas! Hiermee kun je dus écht fors geld besparen. Als je de twee 'Herfsttour'-tickets online besteld krijg je nog eens 2,50 korting. Check voor de voorwaarden www.ns.nl.

ALGEMENE INFO

Power Unlimited Gameplay 2005
12 & 13 november RAI Amsterdam
Zaterdagavond 19.15 uur uitreiking TMF Game Awards

Openingstijden: Zat. 13.00 - 21.00 uur. Zon. 11.00 - 18.00 uur.
Kaarten voor Gameplay 2005 zijn verkrijgbaar bij alle filialen van Free Record Shop, verkooppunten van Ticketbox of online. Prijzen zijn 15 euro per dag en 22,50 euro voor een combikaart (geldig op beide dagen).
Let op, Gameplay 2005 is open voor alle leeftijden, hoewel zuigelingen vermoedelijk weinig van hun gading zullen vinden.



XBOX 360 SPEELBAAR

VOTE NOW

Je kunt nog steeds stemmen voor de TMF Game Awards. De genomineerden staan voor je klaar. Surf snel naar www.gameplay.nl of www.tmf.nl/gameawards

MEER DEMOPODS

NIET VERGETEN:

NEEM JE VIG KAART MEE NAAR DE GAMEPLAY. OP DE STAND VAN FREE RECORD SHOP ZULLEN SPECIALE VIG-GAMEPLAY AANBIEDINGEN TE SCOREN ZIJN!



CHECK VOOR DE LAATSTE INFO WWW.GAMEPLAY.NL



Are you destined for great evil?
CITY OF VILLAINS
uk.cityofvillains.com
Release 31 Oktober
Maak de ultieme superschurk en volg een leven van misdaad
Bouw je eigen basis vanuit waar je je criminele actie's voert
Helden tegen Schurken: vecht tegen de helden van City of Heroes
VECHT ONLINE VOOR WERELD DOMINATIE IN HET VERVOLG VAN HET SUCCESVOLLE CITY OF HEROES
SPEEL DE ULTIEME SUPERSCHURK
BOUW JE EIGEN ONLINE BASIS
VECHT TEGEN ONLINE HELDEN VAN CITY OF HEROES
HOE SLECHTER HOE BETER
16+
CITY OF HEROES
CRYPTIC STUDIOS
NCSOFT
o.a. verkrijgbaar bij
intertoys
bart smit
bol.com
MUSIC STORE
DYNABYTE
free record shop

THE WARRIORS



Rockstar heeft nog nooit een game ontwikkeld op basis van een bestaande licentie. Dat soort EA-gedrag lijkt de bedenker van de meest succesvolle game-licentie van het moment dan ook niet nodig te hebben. Waarom hebben ze voor hun nieuwe straatknokspel dan toch de licentie van The Warriors ingelijfd?

Ik sprak met de jongens van Rockstar. Volgens hen was de grondgedachte achter het spel The Warriors niet de gelijknamige film uit 1979. Ze waren eerst geïnspireerd door de zogenaamde 'street brawlers' die aan het eind van de jaren tachtig en begin jaren negentig populair waren in arcades. Games als Double Dragon en Final Fight. Games waarin je met een stoere gozer door achterbuurten liep, terwijl punkachtige figuren in groepen op je afkwamen, gewapend met messen, kettingen en gebroken flessen.
Zouden ze dat overlevingstochtsfeertje opnieuw kunnen pakken, maar dan tot leven gebracht met alle mogelijkheden van de moderne techniek? Pas later kwam iemand op het idee er de licentie van The Warriors aan te verbinden.

SCHAAMTELOOS WEGRENNEN

Ik heb de film nog eens bekeken, en het is en blijft een meesterwerk met prachtig aangeklede personages en een heerlijk culty sfeertje. Het toffe is dat het script van de film onbedoeld al is opgezet als dat van een videogame (zie kader). New York is in wijken verdeeld die elk dienst doen als level. In elk level worden de straten beheerst door één van de kleurrijke straatbendes uit de film. Net als in de film, is het niet altijd slim om bij een confrontatie met een rivaliserende gang meteen maar met knokken te beginnen. Vaak zal een meer sneaky stijl of zelfs schaamteloos wegrennen de betere optie zijn.

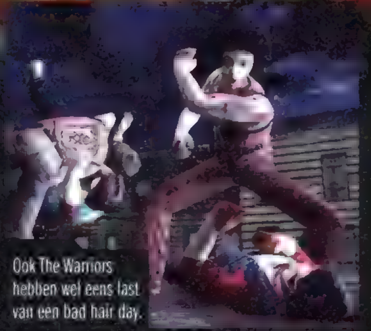
"HET TOFFE IS DAT HET SCRIPT VAN DE FILM ONBEDOELD AL IS OPGEZET ALS DAT VAN EEN VIDEOGAME"

OVER-THE-TOP PERSONAGES

Als je bekend bent met de film, ga je vast al grijnzen bij de gedachte om het aan de stok te krijgen met The Orphans (een nichterig clubje wannabees), The Lizzies (een hoerig groepje rugstekende straatsnollen) en de creepy Baseball Furies (beruchte en geschminkte vechtersbazen in honkbal-kostuums, inclusief knuppels).
We weten ondertussen hoe bekwaam Rockstar is in het tot leven brengen van stripfiguurachtige over-the-top personages, en dit keer zijn ze weer helemaal los gegaan, inclusief de zwartgallige humor en dubieuze dialogen.

AFROSSEN

Zoals je ondertussen wel had begrepen wordt er flink wat gemept en geschopt in het spel, en die klappen komen invoelbaar hard aan. Daarbij kun je alles wat je tegenkomt en er een beetje als een wapen uitziet ook als wapen gebruiken, denk aan vuilnisbakken, klapstoeltjes en biljartballen.
Omdat er altijd wel een paar Warriors met je mee lopen, is het ook mogelijk om zogenaamde tandem moves uit te voeren, waarbij je een vastgegrepen vijand door een andere collega laat afrossen.
De War Chief Commands laten je snel en handig het gedrag van de andere Warriors bepalen, bijvoorbeeld afwachtend of aanvallend.



Ook The Warriors hebben wel eens last van een bad hair day.



Hopelijk in deze game geen Hot Coffee mod.

MEXICAANSE TWEELING

De knipoog naar typische Double Dragon/Final Fight-momenten is merkbaar in situaties waarin bijvoorbeeld één figuur in een groepje aanvallers met een mes is gewapend. Het beste is dan dit figuur als eerste te verslaan, om vervolgens met zijn mes de andere vijanden te bewerken. Ook het eindbaasgevecht tegen een gigantische Mexicaanse tweeling weet de sfeer goed te raken.
Ik heb mogen genieten van enkele goed opgebouwde levels, waarin verhaal, actie en sfeer echt een vermakelijke ervaring opleverden. Ik kijk vol verwachting uit naar de complete versie.

\+ De film leent zich prima als basis voor een dergelijk spel, vooralsnog is de actie krachtig uitgewerkt.

− Kom op zeg, een simpel straatvechtspelletje; van een nieuwe Rockstar-licentie verwachten we toch wel iets meer.



Lichamelijk contact is heel belangrijk voor de ontwikkeling van een kind.

HET VERHAAL

Als The Warriors tijdens een grote bijeenkomst van straatbendes in The Bronx ten onrechte worden verdacht van de moord op de grootste bendeleider in New York, moeten ze sluipend, rennend en vechtend een weg terug vinden naar hun honk in Coney Island. Gehuld in hun opvallende straatkleuren begeven ze zich daarvoor constant op vijandelijk terrein, wat zorgt voor een beklemmend gevoel van dreigend geweld.
Dit filmverhaal zal in de game pas beginnen als de speler al tweederde van het spel heeft voltooid. Het grootste deel van het spel heeft dus betrekking op de gebeurtenissen voorafgaand aan de grote bijeenkomst, waarbij per level wordt gewisseld tussen de negen karakteristieke vechtersbazen van The Warriors.



E ABONNEES
WINKELWAARDE
€ 24,99
CCESSOIRES-PACK
OOR DE PSP VOOR NIETS!
EEN STEREOHOOFDTELEFOON
KABEL, EEN ADAPTER VOOR DE
BESCHERMFOLIE EN EEN SCHOONMAAKSET
ART IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN)
7 DAGEN PER WEEK
VAN 09.00-21.00 UUR

XBOX / PS2 VERWACHT: NOVEMBER 2005

DICE • ELECTRONIC ARTS • 020-6589988 • WWW.EAGAMES.COM

BORIS



BATTLEFIELD MODERN COMBAT

Er zijn maar weinig games die zo'n uitstraling hebben als de games in de Battlefield serie en daarom werd developer DICE door EA gesommeerd om een console versie van hun uiterst lucratieve PC shooter in elkaar te draaien.

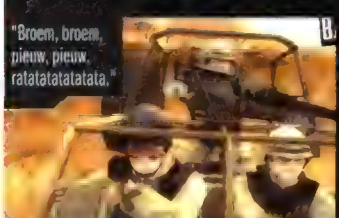
Binnenkort komt Battlefield: Modern Combat uit op PS2 en Xbox en wij mochten alvast een voorproefje nemen met een preview versie die zo ontzettend bèta was dat de wieken van de helikopters nog niet eens draaiden. Toch is EA koste wat het kost van plan om deze game nog vóór de kerst in de winkels te hebben liggen. Dus de kans is groot dat de programmeurs bij DICE op dit ogenblik hun reten eraf werken om aan de eisen van EA tegemoet te komen en we mogen hopen dat dat niet ten koste gaat van de kwaliteit van het eindproduct.

SINGLEPLAYER

Maar laten we het hebben over de gameplay van Modern Combat. Zoals je weet komt de Battlefield serie het best tot zijn recht als je de games online speelt op de PC. De overgang naar de console betekent dat de singleplayer mode een stuk belangrijker moet zijn en als je het hebt over de PlayStation 2 dan is de singleplayer misschien wel de enige reden om deze game aan te schaffen.
Dat betekent automatisch dat Modern Combat een heel ander soort game gaat worden dan zijn grotere PC broer.

HOT SWAP

Als je even door het zure ijs bent heengezakt dan zul je zien dat anders niet per se minder hoeft te zijn. Een goed voorbeeld daarvan is de Hot Swap feature waarbij je midden in de strijd kunt switchen tussen twee personages. Eigenlijk kun je switchen tussen alle soldaten die aan jouw zijde vechten want je hoeft ze alleen maar aan te kijken en een druk op de knop is genoeg om iemand anders te "zijn". Deze feature is bedacht voor gamers zonder veel geduld. Als je bijvoorbeeld merkt dat de strijd losbarst aan de andere kant van de stad dan is een beetje kijken in de juiste richting en wat drukken op de knop genoeg om in één klap midden tussen de vijand te staan.
Natuurlijk is het wel noodzakelijk dat je eerst een friendly soldaat op het oog hebt want als er niemand staat, kun je je ook niet in zijn schoenen verplaatsen.
Modern Combat doet dus een heleboel dingen anders dan bijvoorbeeld Battlefield 2 maar dat wil niet zeggen dat deze game geen fantastische action packed shooter kan worden. Integendeel, mijn verwachtingen zijn hoger gespannen dan ooit en ik kan niet wachten tot we volgende maand de review voor je hebben. Stay tuned.



"Broem, broem, pieuw, pieuw, ratatatatatatata."



"Hé maat, ik weet dat die gozer waar je nog geld van krijgt, achter ons vaart maar concentreer je effe op de vijand!"

+ De switch van PC naar console lijkt goed uit te pakken.

− Hopelijk wordt de game niet te veel gerushed.

PLAYSTATION 2 / XBOX / PC

SHINY ENTERTAINMENT • ATARI • TEL-040-2393580 • WWW.UK.ATARI.COM



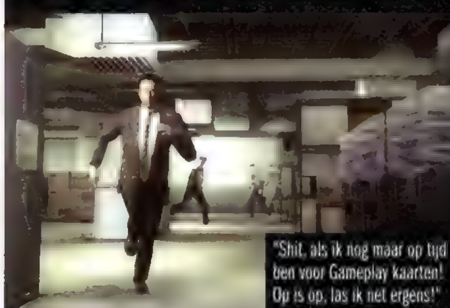
THE PATH OF NEO

Zou het lange wachten voor de echte Matrix fans – die de tweede en derde film hebben overleefd – dan eindelijk voorbij zijn? Gaat The Path of Neo de Matrix game worden waar we al zolang op hoopten?

Enig vertrouwen in de nieuwste Matrix game lijkt op z'n plaats. Ontwikkelaar Shiny heeft een goed team dat de game in elkaar knutselt en David Perry, de man aan het stuur bij Shiny, weet van wanten.
Dat de voorganger van The Path of Neo (Enter the Matrix) niet de kwaliteit bood waarop velen hadden gehoopt, wordt inmiddels ook door Perry toegegeven. Hij vertelde me zelf dat games niet altijd zo uitpakken als je in eerste instantie voor ogen hebt, en dat dit met Enter The Matrix het geval was moge duidelijk zijn. De game heeft het commercieel wel goed gedaan, maar daar is alleen de licentie verantwoordelijk voor geweest, zo vertelde Perry, maar als de game alleen op gameplay-elementen had moeten worden verkocht, hadden aanzienlijk meer gamers hun neus opgehaald voor deze titel.
David Perry geeft dit allemaal zó openlijk toe, dat ik het idee kreeg dat het afgeven op zijn vorige creatie bijna een gimmick is geworden. Maar goed, Enter The Matrix werd onder grote tijdsdruk gemaakt, en voor The Path of Neo heeft Perry meer de tijd gekregen. Iets wat hij uiteraard zelf niet naliet te benadrukken.

VAN KLUNS TOT UITVERKORENE

The Path of Neo is niet direct gebonden aan het verschijnen van een specifieke film. De gehele filmtrilogie dient namelijk als basis voor het verhaal, wat wel een perfect uitgangspunt is voor een diepe en meeslepende game. Je begint dan ook echt als kluns die niet eens een deuk in een pakje boter kan slaan, om te eindigen als "de uitverkorene".
Dit betekent dat je de vele memorabele (en minder memorabele) scènes van de films virtueel naspeelt, evenals een verscheidenheid aan extra verhaallijnen. Er zit zo'n uur aan nieuw beeldmateriaal in The Path of Neo, en de Wachowski broertjes hebben het bestaande materiaal opnieuw gemonteerd om zo de



"Shit, als ik nog maar op tijd ben voor Gameplay kaarten! Op is op, las ik net ergens!"



Dit noem je nu letterlijk 'voor paal staan'.



"Hé, psssssst...... ja, hier in de bosjes. Ik heb een plakboek van naakte Smurfen. Kijken?"

VERWACHT: Q4 2005 — STEVEN

actie hier en daar te onderbreken met filmpjes. Zij maken zelfs een kleine cameo, wat van alles te maken heeft met het nieuwe exclusieve einde van de game dat niet overeenkomt met de films. Ik ga daar echter lekker niets over vertellen want anders staan er binnenkort boze medewerkers van Atari met fakkels en hooivorken voor m'n deur.

NED'S MOVES

Uiteraard draait het in de game allemaal om de spetterende actie zoals we die kennen van de films. Ditmaal beleef je die alleen als Neo, en blijven de onbelangrijke bijrollen waar ze horen... op de achtergrond.
Je hebt een aantal verschillende aanvallen en kunt meerdere combo's uit de controller knijpen, waarbij (surprise!) bullet-time een grote rol speelt.
De actie wordt echter een stuk interessanter op het moment dat je Neo mag voorzien van nieuwe moves. Dit gebeurt met behulp van een origineel systeem waarbij verschillende ringen met daarop moves aan elkaar zijn verbonden. Als je bijvoorbeeld een speciale aanval op de eerste ring hebt geopend, kun je een move van de volgende ring eraan vastplakken, uiteraard pas nadat deze ook is geopend. Zo zijn er dus niet alleen uitgebreide aaneenschakelingen van aanvallen te creëren, maar zorgt dit er ook voor dat je het idee krijgt Neo aan te passen aan jouw speelstijl.

STROEF

Alle actie ziet er geweldig uit, wat ook niet zo heel verwonderlijk is gezien het uitgebreide motion-capturing proces waar 's werelds beste martial arts specialisten aan hebben meegewerkt.
Toch heb ik nu al het idee dat het niet allemaal rozengeur en maneschijn is. Ik hou nu eenmaal van soepele gameplay en strakke besturing. En als ik deze nieuwe Matrix game vergelijk met toppers als Ninja Gaiden, Mario of Jak, komt ie toch wel erg stroef en houterig over. Ik weet dat ik nogal uiteenlopende games noem ter vergelijking, maar laat Neo rondjes rennen door een omgeving en je begrijpt meteen wat ik bedoel.
Gelukkig lijkt er genoeg interessante gameplay tegenover te staan... het kan dus nog alle kanten op.



"Goh, wat heb jij grote neusgaten. Dan vind je die papieren zakdoekjes zeker ook altijd te klein?"

+ Hele vette moves en een origineel systeem waarmee je nieuwe moves opent.

− De overgangen tussen animaties evenals de besturing zijn nog een beetje houterig.

PC — MAXIS ▪ ELECTRONIC ARTS ▪ TEL: 020-6589988 ▪ SPORE.EA.COM

VERWACHT: 2006 — NIELS

SPORE



De schaal van Will Wright's nieuwe game Spore is ongelooflijk. Je begint als amoebe en eindigt als intergalactische God. Hoog tijd voor een first look met de onderkaak op de knieën!

Will Wright heeft met Sim City en The Sims twee best wel ambitieuze games gemaakt maar Spore gaat daar dik overheen.
Spore is zó ambitieus, zó grootschalig en tegelijk zó abstract dat het nauwelijks in woorden is te vangen.
Mijn ruimte is beperkt dus ik kan dan ook maar beter snel van start gaan.

WARME PLAS WATER

Bij aanvang ben je een amoebe in een 'warme plas water' (vrij naar Darwin). Er drijven voedingsstoffen om je heen die je kunt opeten. Er zijn vijanden die je moet ontwijken. Eet genoeg en je kunt jezelf vermenigvuldigen.
Op dat moment komt er een editor in het spel. Hierin kun je jouw eencellige naar smaak aanpassen: je kunt 'm meer uitstulpingen geven omdat die er zo tof uitzien maar je kunt hem ook met nieuwe functies verrijken. Wie weet kan de volgende versie wel zijn vijanden opeten.
Je evolueert verder, tot het spel overschakelt naar een 3D-omgeving diep in de oceaan. Je wordt nu al echt een beest, compleet met skelet en zintuigen.
Ook hier krijg je af en toe de kans om jezelf in de editor een make-over te geven, tot je jezelf poten aanmeet en aan wal waggelt.

PROCEDURELE METHODES

Heel bijzonder is hoe compleet verschillende beesten kunnen ontstaan en hoe die allemaal perfect bewegen, of ze nu twee, drie of twaalf poten hebben.
De makers hebben die animaties niet met de hand getekend. In plaats daarvan hebben ze een stukje code geprogrammeerd dat voor ieder willekeurig beest de juiste bewegingen berekent.
Wright noemt dit "procedurele methodes", iets waar het spel vol mee schijnt te zitten.

POPPETJES TEKENEN

Een van de voordelen hiervan is dat alles zeer weinig data in beslag neemt. Voor een beest is 1KB bijvoorbeeld genoeg.
Daardoor zou je in een relatief kleine database gegevens van miljoenen beesten kunnen verzamelen - en dat is precies wat de makers van plan zijn.
Spore wordt geen multiplayer-game maar gaat je internetverbinding wel gebruiken om op de achtergrond gegevens te verzenden en te ontvangen. Zo kan het spel zijn wereld bevolken met duizenden vreemdsoortige schepsels die door andere spelers zijn ontworpen en vervolgens door hetzelfde stukje code tot leven worden gewekt.
Wright is hier heel trots op: Spore is straks de grootste game aller tijden en zijn team hoeft er niet eens poppetjes voor te tekenen.

> "SPORE IS STRAKS DE GROOTSTE GAME ALLER TIJDEN EN DE MAKERS HOEVEN ER NIET EENS POPPETJES VOOR TE TEKENEN."

OORLOG EN VREDE

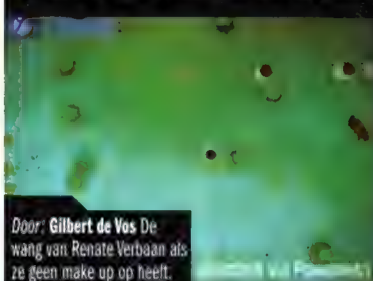
De volgende stap is dat het brein van je beest groot genoeg is om zelf zijn boontjes te doppen. Nu wordt het je taak om een hele stam te managen; je leert ze voorwerpen gebruiken en brengt ze in contact met anderen.
Nog een ronde verder en we komen bij het bouwen van een stad. De editor laat je naar eigen inzicht gebouwen vormgeven maar ook voer-, vaar- en vliegtuigen.
Dan wordt ook de stad te klein en zoom je uit naar planeetniveau. Je mag je gaan richten op oorlog en vrede tussen naties.

RUIMTESCHIP

Word je al duizelig van de schaal van Spore? Laat me je dan vertellen dat het spel nóg een stap groter wordt als je met een zelfgebouwd ruimteschip nabijgelegen planeten koloniseert.
En zelfs dan is het nog niet genoeg. Uiteindelijk ontwikkel je de hyperdrive en flits je naar andere zonnestelsels. Daar ontdek je volledige werelden die door andere Spore-spelers zijn gebouwd en ontpopt het spel zich tot zijn laatste en meest vrije vorm: een GTA-achtige sandbox-game met uiteenlopende missies.

HYPERDRIVE

Toen Will Wright zijn spel eerder dit jaar op de Game Developers Conference demonstreerde, probeerde hij middels een Close Encounters-achtig melodietje contact te zoeken met een buitenaards ras. Hij kreeg stank voor dank: de aliens begonnen op hem te schieten.
Wrights reactie? Een Death Star-straal, een planeet in duizend stukjes en de scherpe opmerking: "Daar gaat m'n reputatie van vredelievende spellenmaker."
Mijn reactie? "Wow!"



Door: **Gilbert de Vos** De wang van Renate Verbaan als ze geen make up op heeft.



(Bijschrift via Powerweb) *Door:* **Bart** Je stond flink voor lul als je moest schijten, maar niet door had dat je reet nog boven je hoofd hing.



Door: **Dirk** Wat gaat hun genesis worden? God niesde en zag dat het goed was? (Bijschrift via Powerweb)

+ De meest ambitieuze videogame sinds [illegible]

− Zijn alle onderdelen even leuk?



WIPEOUT PURE

De laatste en grootste uit een zeer vruchtbare serie is er! Met supersonische snelheden, hoogtechnologische wapens en een up-tempo soundtrack zomaar op je PSP™. Neem het op tegen 8 andere spelers in een toernooi via WiFi, download gratis extra ruimteschepen en circuits en creëer je eigen spel met persoonlijke vaardigheden en remixes. Hou je klaar voor de meest explosieve WipEout race-ervaring ooit!

yourPSP.com



www.pegi.info

www.wipeoutpure.com

SID MEIER'S CIVILIZATION IV



Hoe vaak kun je jezelf herhalen voordat men genoeg van je krijgt? Op z'n minst vier keer blijkbaar want Time Magazine noemt Civilization 4 nu al 'one of the hottest new games of this year!' Is dat ...

Op de website van Firaxis staat het volgende statement: "2005 will witness the release of Sid Meier's Civilization IV, the latest and coolest installment in the greatest strategy game series of all time. Civilization IV features breathtaking 3D graphics, cool reward movies, brilliant audio and music, and, most importantly, the best and most addictive gameplay of any strategy game ever created."
Ik moet eerlijk bekennen dat ik hier een beetje om moest grinniken. Laat een ding duidelijk zijn: Civ games zijn niet cool. Ze zijn verslavend, gaan diep, bevatten heel veel puike strategische elementen én ze zijn altijd met liefde en vakmanschap gemaakt... maar ze zijn niet cool. Tony Hawk is cool, Max Payne is cool, GTA is cool. Maar Civilization? Nope.



Mmmm, dus van deze game zijn al drie delen verschenen. En ze waren heel succesvol. Goh...

JUDAS OF BOEDDHA?

En dan de graphics. Firaxis games moesten én moeten het niet van de graphics hebben. Dat deel 4 nu eindelijk van het platte, pixel uiterlijk afstapt is wel het minste. Maar adembenemend? Kom op. De graphics van Civ 4 zijn minder dan WarCraft III en die game kwam drie jaar geleden reeds uit. Dat interesseert me overigens geen snars want, nogmaals, Civ games gaan om de gameplay, maar kom dan niet met dit soort promopraat, potjandosie!
De gameplay dan, die lijkt weer ouderwets goed in elkaar te steken. Uiteraard zijn er een aantal nieuwe features. Belangrijk is de inbreng van zeven vormen van religie: Boeddhisme, Confucisme, Taoïsme, Christendom, Islam, Hindoeïsme en Judaïsme. Religie is de bron van de meeste beschavingen (en oorlogen) dus het doet me deugd dat dit facet dit keer zo uitgediept is.
Bij de juiste ontwikkeling kun je in je (hoofd)stad een religie starten en vervolgens missionarissen op pad sturen om ook in andere steden en provincies te gaan preken; óók bij die van de tegenpartij. Hoe meer zieltjes je wint, hoe meer shiny, happy people onder je, naast de geldelijke bonussen die je hiermee verdient.



Volgens mij is die Sid Meier het spoor geheel bijster. Het is meer een kletsmeier.

GROTE DENKERS

Leuk is ook het facet genaamd The Great People. Door specialisten (landarbeiders die je kunt veranderen in gespecialiseerde krachten) in te zetten, kun je Great People-punten scoren. Hetzelfde gaat op wanneer je een Groot Wonder bewerkstelligt. Met deze punten kun je vijf Grote Denkers creëren, te weten Artiesten, Tycoons, Ingenieurs, Wetenschappers en Profeten. Eindredacteuren zijn op het laatste moment uit de game gehaald, aldus Sid Meier (Wat een schijtgame - Ed).
Met deze denkers aan je zijde verrijk je jouw beschaving op velerlei gebieden en speel je weer nieuwe mogelijkheden vrij in je tech-tree.

SNELLER, SIMPELER

Het belangrijkste vind ik echter de versimpeling van de dynamiek van het spel zonder de diepgang en de vele vertakkende mogelijkheden daar aan op te offeren. De eenvoudige interface heeft meer weg van een RTS dan een bouwsim en dat is natuurlijk alleen maar goed. Het verdwalen in vele menuutjes zal minder vaak opspelen.
Ook is de gameplay sneller en dynamischer. Dat betekent dat sommige potjes in een paar uur over kunnen zijn, in plaats van standaard een hele week kwijt te zijn met een spelletje. Ook multiplayer potjes zijn vlot en laagdrempelig maar laten tegelijkertijd spelers wel volledige keuze om hun beschaving naar eigen wens uit te bouwen.
Het lijkt er op dat Civ 4 op deze manier zowel hardcore fans als nieuwe gamers voor zich wil winnen.

HERHALING

Ondanks dat ik misschien wat negatief van wal ben gestoken, weet ik nu al dat ik straks Civilization 4 weer nachtenlang ga spelen. Tegelijkertijd heb ik wel zoiets van: hoe vaak kun je jezelf herhalen voordat het gênant wordt? Anders gezegd, waar blijven Sid Meier's briljante nieuwe ideeën? Die nieuwe gameconcepten die wederom de wereld veroveren. Of moeten we als PC gamers al blij zijn dat er in het huidige spellenklimaat überhaupt nog games als deze uitkomen? Volgende maand vertel ik het je allemaal in de finale review.



Zo beweeglijk als een vissende reiger, zo opwindend als een striptease van Sugar Lee Hooper.

"WAAR BLIJVEN SID MEIER'S BRILJANTE NIEUWE IDEEËN?"



Ik denk dat die gasten van die Peugeot reclame met die hele grote 307 deze game ook spelen.

+ Versimpelde besturing, snellere gameplay, nog altijd tonnen diepgang.

− Het blijft een beetje het Pokémon model.



OVERWELDIGENDE RPG VERGT NOG FINE-TUNING

The Elder Scrolls is een RPG-serie om nederig voor op je knieën te vallen. Deel IV moet potten gaan breken op PC maar vooral op Microsoft's Xbox 360. Grafisch brult de game 'next-gen', maar slaat het spel ook inhoudelijk nieuwe wegen in?

Grote, open speelwerelden waarin je vrij kunt ronddartelen zijn de laatste tijd erg in zwang. De term wordt te pas en te onpas gebruikt en altijd duikt Grand Theft Auto weer op. Helaas vergeet men dan het in 2002 verschenen rollenspel Morrowind, hoofdstuk drie uit de Elder Scrolls reeks, te noemen, aangezien dat spel een mijlpaal in het genre was. Veel van wat Fable beloofde maar lang niet altijd nakwam - een open speelwereld waar je alles kon doen en laten wat je wilde - zat wel in Morrowind.
Morrowind kende weer andere problemen, zowel inhoudelijk als technisch. Maar dat het spel sinds deel 1 een wereldwijde schare fans heeft opgebouwd, is natuurlijk niet zonder reden. Die fans staan sinds kort weer op scherp aangezien deze winter Oblivion ten doop wordt gehouden. Wederom met een enorme, open speelwereld maar er is veel meer aan de hand...

HOUVAST

Een van de grote problemen van Oblivion's voorganger was dat de wereld zo enorm groot was dat veel spelers al snel verdwaalden en niet goed meer wisten wat ze nu eigenlijk moesten doen. Dit is deze keer ondervangen door als houvast een kompas onder in beeld te tonen.
Het kompas toont je queesten en hotspots zoals kerkers en andere plekken die de moeite waard zijn. Je bent nog steeds vrij om te gaan en te staan waar je wilt, maar als je weer even terug wilt naar de overall verhaallijn, helpen deze indicators je.
Naast hoofdmissies zijn er talloze sidequests. Maar



Gek hè, bij zo'n keihard ding dat recht overeind staat, heb ik helemaal geen associaties.



In die tijd verdronken er nogal wat mensen als ze voor hun zwemdiploma gekleed twee baantjes moesten trekken.

BETHESDA SOFTWORKS • 2K GAMES • TAKE TWO • TEL: 076-5481350 • WWW.ELDERSCROLLS.COM/GAMES/OBLIVION_OVERVIEW.HTM


"M'n koninkrijk voor een Rennie!"


"Wie zei daar dat ik het goed in m'n oren moet knopen?"


Ik moet echt stoppen met die "bijschriften-biertjes", ik begin spoken te zien.

ook wanneer je er zomaar op uittrekt, stuit je binnen niet al te lange tijd weer op een verleidelijke kerker of een vijand die een pak slaag verdient. In Oblivion hoef je je nooit lang te vervelen.

WUIVENDE TAKKEN

Voor nieuwkomers die Morrowind niet gespeeld hebben, kan Oblivion overweldigend overkomen. De enorme spelwereld vol flora, fauna en steden is om te beginnen magistraal vormgegeven. De screenshots die op het net ronddwalen, lijken op tussen- en introfilmpjes maar zijn wel degelijk ingame.
En zelfs al zijn de screens reeds genoeg voor een gelukzalige grijns op het gelaat, wanneer je het spel zelf speelt, komt de ware grafische pracht pas goed tot uiting. Het klinkt zo simpel, maar bosrijke gebieden kwamen niet eerder zó fraai tot leven. Het is moeilijk om je opwinding voor je te houden wanneer je door het woud wandelt met fraaie 3D gerenderde bomen waarvan de takken en blaadjes wuiven in de wind; wind gesimuleerd door een realtime weersysteem. Een hertje dartelt schichtig het struikgewas in, diverse planten en bloemen zorgen voor een rijke flora, vogels vliegen voorbij... prachtig! Ontdek je plekje is er niets bij.
Maar ook de steden - negen in totaal - zijn imposant en kennen fraaie kastelen, kroegen, herbergen, winkels, restaurantjes en wat al niet meer. Stuk voor stuk vormgegeven volgens de bekende middeleeuwse fantasy stijl. En aangezien het spel een dag- en nachtcyclus kent, druipen de steden 's avonds van de sfeer.

MOPPEN TAPPEN

Nog overweldigender zijn de slordige 1000 (!) NPC's die het spel rijk is. Deze variëren van kanonnenvoer tot grote vijanden maar veel van de NPC's zijn inwoners van steden en directe omgeving. De interactie met deze niet speelbare personages is zeer divers en draagt bij aan de realistische, overtuigende levende speelomgeving.
Personages reageren verschillend op je gedragingen, hetgeen je direct terugziet in de mimiek van hun gevarieerde gezichten. Ook je taalkeuze en voorkomen heeft invloed op de manier waarop mensen je behandelen. Je kunt zelfs flirten, snoeven, intimideren of een mop vertellen. "Ken je die grap van de boerendochter en die groene gobelin?" Altijd goed om de lachers op je hand te krijgen.
Daarnaast onthouden ze wie je bent en wat je eerder hebt gedaan. Als een vijand angstig wegrent, ben je nog niet zomaar van 'm af; hij kan terugkomen met een beter wapen (of met een aantal vrienden) om alsnog je schedel te kraken.

GILDEN

Net als in Morrowind word je beter in een bepaalde vaardigheid naarmate je die vaker doet; je stijgt dus langzaam in ervaring. Hoe verder je komt, hoe uitgebreider tevens je moves worden al zal jouw personage die zelf at random uitvoeren.
Ook nu kun je weer in het glimmende harnas of de pij van warrior, mage of thief kruipen... of een combinatie daarvan. En afhankelijk van je speelstijl, ontmoet je verschillende personages en zul je verschillende avonturen beleven.
Persoonlijke triomf is de uitdieping van stealth. Een ex-Thief programmeur maakt deel uit het van het Oblivion team en dus zien we een herkenbare vorm van lockpicking terug. Ook stealth skills en het slim gebruik maken van de schaduw spelen een rol en is vooral in kerkers erg handig.
De Houses uit de voorganger zijn verdwenen maar de gilden zijn nog wel van kracht. Je kunt je aansluiten bij de organisaties voor mages, thieves of fighters, alsook een gladiatorengilde of de duivelse Dark Brotherhood.
Is één keer spelen al genoeg om je tig uur aan de buis te kluisteren, de replay lijkt door deze vijf verschillende gilden gigantisch.


"Verrassing: ik ben 't, je schoonmoeke!"

"DE REPLAY LIJKT DOOR DE VIJF VERSCHILLENDE GILDEN GIGANTISCH."

WELKOME AFWIJKING

Oblivion was op de afgelopen E3 nog buggy as hell, maar in de tussentijd is er bergen werk verzet. Desondanks heeft Bethesda nog flink wat poetswerk te doen. De wetenschap dat de PC versie inmiddels naar maart 2006 is gezet, stemt enigszins hoopvol want dat betekent dat de ontwikkelaar zich volledig op de Xbox 360 versie heeft gestort. Maar of de game voor kerst in de winkels ligt... ik zou het niet met zekerheid durven zeggen.
We hopen het van harte want tussen de realistische Xbox 360 titels Need For Speed: Most Wanted, Project Gotham Racing 3, de EA Sports reeks en Ghost Recon 3 vormt een overweldigende fantasy RPG als Oblivion een welkome afwisseling in het prille next-gen aanbod.

HI, HA, HAVOK

Oblivion maakt gebruik van Havok physics, waarmee bijvoorbeeld ook de zwaartekracht in Half-Life 2 zo fraai werd voorgesteld.
Dat betekent dat voorwerpen door vertrekken stuiteren zoals het hoort en vijanden realistische sterfanimaties kennen.
Veel belangrijker is het gebruik van vallen en boobytraps in kerkers. Stapels stenen of opgestapelde boomstammen bijeengehouden door een stuk touw, vormen uitermate handige wapens. Door hier tegenaan te duwen of met een pijl de boel aan het rollen te brengen, plet je al snel een kudde vijanden, en door de realistische zwaartekracht kun je de omgeving beter dan ooit voor je eigen gewin gebruiken.


"Ai, ik dacht al vanochtend: misschien is het niet zo handig om vandaag een dartbordkapsel te dragen."


Wie gebruikt er nu z'n zwaard om een broodje chocopasta te smeren?

\+ Technisch baanbrekend.

− Komt ie dit jaar nog?


BE LEGENDARY.
BE PREDATORY.
BE BOTH.
ULTIMATE
SPIDER-MAN
14 oktober 2005
ULTIMATESPIDERMANGAME.COM
Swing to the rescue in an expanded environment that includes Queens, NY.
Ravage the city as Venom and encounter more *Spider-Man* characters than ever before.
12
PC DVD ROM
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
ACTIVISION
activision.com
MARVEL
NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

CITY OF VILLAINS

Voor iedereen die het zat is de held uit te hangen en mensen te helpen, heeft Cryptic Studios binnenkort een oplossing. In City of Villains, de stand-alone opvolger op City of Heroes, beleef je namelijk de keerzijde van het superhelden leven.



Het is eigenlijk best ironisch dat ik als echte comic liefhebber en MMO verslaafde (toegeven is de eerste stap zegt men) nooit de wereld van City of Heroes (CoH) heb betreden, want zowel het genre als de setting spreken mij erg aan. Echter, wat ik onlangs op het in Londen georganiseerde City of Villains (CoV) event heb gezien, maakte mij zo enthousiast dat ik mezelf alsnog in het spandex heb gehesen.
Dit maakt het voor mij uiteraard ook makkelijker om de gameplay die ik daar heb gezien te begrijpen, en mijn Undead Rogue uit WoW is gelukkig helemaal niet jaloers aangelegd.

SLIM

Een slimme zet die Cryptic Studios maakt met City of Villains is dat deze als add-on of als stand-alone game geïnstalleerd kan worden.
Uiteraard ziet CoV er grafisch alweer iets sterker uit, met name als het op de textures aankomt. Een verandering die naar alle waarschijnlijkheid ook zijn effect gaat hebben op enkele bestaande omgevingen uit CoH.
Als antwoord op de vraag of je een bestaande CoH account zou kunnen gebruiken in CoV wilde Jack "Statesman" Emmert, de drijvende kracht achter beide games, alleen kwijt dat we [illegible] zijn. Laten we hopen dat ie aangenaam [illegible] bedoelde.

BAD MAN

Wat de gameplay zelf betreft zijn er enkele overeenkomsten maar ook genoeg verschillen met CoH. Je kunt nog steeds met een bizarre hoeveelheid opties jouw eigen held... uhm... ik bedoel schurk, creëren. Verder heb je de keuze uit vijf verschillende klassen zoals genezers, klappenvangers, lange afstand aanvallers... je kent het wel - die ieder weer de keuze hebben uit verschillende power pools.
Zo kies je bijvoorbeeld wat de oorsprong is van jouw superkrachten en welke vaardigheden dit in eerste instantie oplevert. Ditmaal zijn deze pools echter meer gebonden aan een bepaalde klasse en zullen de krachten veel minder overlappen tussen de verschillende type personages.
Het is ook de bedoeling speciale epic pools te creëren, zodat je nog iets hebt om op te jagen als je eenmaal level 50 hebt behaald. In CoH is er namelijk vrij weinig vermaak voor de sterkste helden van het land.
Ook zal de groepsdynamiek anders zijn, gezien de egoïstische aard van een bad guy. De Statesman beloofde hectische gevechten waarbij jouw energie veel vaker in het rood zal staan.
In de missies merk je eveneens dat je niet meer voor rechtvaardigheid aan het strijden bent. Om in de rangen van de criminele organisatie Arachnos te stijgen, zul je bijvoorbeeld banken moeten overvallen en mensen moeten beroven.

> **"IK BEN ALVAST EEN GOEIE NAAM AAN HET BEDENKEN VOOR MIJN VILLAIN. IK ZIE HET WEL ZITTEN."**



De skeletten hadden zich lekker warm aangekleed. Ze zijn namelijk als de dood dat ze kou vatten.



Ina: "Hé kapitein; ik kan je nauwelijks zien".
Kapitein: "Ik zie jou ook heel vaag Ina."

HOOFDKWARTIER

Een van de interessantste vernieuwingen vind je op het player versus player vlak. Rijke spelers zullen samen met hun team een basis kunnen kopen en deze volledig naar eigen inzicht mogen inrichten. Van de textures tot de belichting aan toe, je bent vrij om er je eigen hoofdkwartier van te maken. Dit levert je niet alleen een vaste thuisbasis op maar biedt je ook de gelegenheid om de basis van andere spelers aan te vallen. Dit zou de momenteel nog ietwat beperkte player versus player actie aanzienlijk moeten verbeteren.
Uiteraard zijn er uren speeltijd vereist om iets zinnigs te kunnen zeggen over een MMORPG maar ik ben alvast een goeie naam aan het bedenken voor mijn villain. Ik zie het wel zitten.



Ik ben wel wat gewend thuis maar hier zou je toch homofiel van worden.



Die gasten zou ik niet graag mijn opblaaspop uitlenen.

+ Het thema is briljant. Je eigen super villain creëren...

– Mogelijk nog steeds te weinig focus op high-end content, alsook voor de level 50 spelers.

DE STATESMAN IS GOD!

Je maakt wat mee als je tijdens de bèta test in je eigen game [illegible]andelt, vertelde Jack Emmert (bijgenaamd de Statesman) mij.
Het is natuurlijk ook best bizar dat als je tijdens een gesprek met de groep waarmee je quests aan het doen bent strategieën bespreekt en vervolgens, als ontwikkelaar zijnde, te horen dat je uit je nek [illegible]. Of toen Emmert, nadat hij [illegible] uit een groep was gezet, een groot [illegible] monster oproep om een andere speler kapot te slaan. [illegible] hebben de programmeurs ingegrepen en zijn hem bepaalde privileges ontnomen. Maar het was de moeite waard, aldus Emmert.



VERTROUWDE KWALITEIT

Na het mythologische uitstapje in Age of Mythology keert Ensemble Studios terug naar haar succesvolle roots met dit derde deel van de Age of Empires reeks.

Het RTS-landschap was vroeger een stuk overzichtelijker. Er heersten drie grootmachten: Age of Empires, Command & Conquer en Warcraft/StarCraft.
Inmiddels is het genre gegroeid, uitgebreid en uitgediept en sinds vorig jaar is Rome: Total War tot de nieuwe koning in het genre gekroond.
Toch kan ik me heel goed voorstellen dat er strategen zijn die Creative Assembly's spellen te diep en te veelomvattend vinden.
Het is daarom prijzenswaardig dat Ensemble Studios voor dit langverwachte derde deel van de eigen kracht is uitgegaan. De eerste paar uur dat ik me onderdompelde in het derde hoofdstuk van AoE voelde dan ook meteen goed en vertrouwd. Tegelijkertijd lijkt Ensemble Studios een tikje op safe te spelen.

ACHT PARTIJEN

De tijdspanne van AoE III loopt van 1500 tot en met 1850. Een gamer met een beetje gevoel voor geschiedenis weet dat de Europeanen in die tijd behoorlijk huishielden in de wereld.
In het spel richten de makers zich op de ontdekking en kolonisatie van Noord- en Zuid-Amerika. De uitheemse territoria worden echter minder bruut uitgewoond dan de ware geschiedschrijving ons leert, het draait veel meer om de confrontaties tussen de kolonisten zelf.
Er zijn acht strijdende partijen die vechten om de controle over de Nieuwe Wereld. In willekeurige volgorde zijn dit de Pruisen, Fransen, Russen, Britten, Portugezen, Spanjaarden, Hollanders en het Ottomaanse Rijk. Ieder volk heeft volgens goed RTS-gebruik een unieke look, unieke units en uiteraard sterke en zwakke punten.
Je speelbare volk evolueert volgens het bekende Age-principe en doet dat deze keer via vijf ages: discovery, colonial, fortress, industrial en imperial.

NATIVES

Naast de acht hoofdrolspelers zijn er diverse native volken, zoals de Azteken, de Cherokee-indianen en de Iroquois. For the record: de Iroquois was een groep van vijf taalkundig en etnisch aan elkaar verwante volken in Noord-Amerika: de Mohawk, Oneida, Onondago, Cayuga en Seneca. Zo, weet je dat ook weer.
In het spel kunnen de acht veroveraars en oorspronkelijke bewoners met elkaar 'alignen'; op dat moment bestuur je dus én een natie én een indianenstam.


Zie je die rook? Nu begrijp ik waarom die indianen altijd "Uch" riepen.


Omdat de ziekte veel voorkwam in dergelijke (militaire) mannengemeenschappen, werd het ook wel aids of empires genoemd.


"Best gezellig hoor maar ik wil die makelaar nog wel effe spreken met z'n beloofde vrije uitzicht."


"Goed afstand houden mannen en pompend remmen; het zou niet de eerste keer zijn dat er met dit mistige weer kettingbotsingen ontstaan."

Alhoewel, besturen? De Indianen zijn geen werkelijk speelbare factie maar kunnen je wel op velerlei vlak ken helpen, en niet in de minste plaats tijdens gevechten.

MODISTE 3D GOLFJES

Wat direct opvalt, zijn de oogstrelende looks. De tijd dat RTS-games er net zo mooi uitzien als shooters lijkt met AoE III te zijn aangebroken. Naast heel veel detail en een diversiteit aan bonte kleuren, is er ongekend veel aandacht aan de verschillende volken besteed.
Hetzelfde geldt voor de gebieden en de verschillende Ages zelf. Je ziet de spelwereld daadwerkelijk om je heen veranderen, en ieder nieuw gebied dat je aandoet zal je aangenaam verrassen. Al is de stelling van Ensemble 'not just the best looking RTS, but the best looking game ever' dan wel weer wat overdreven.
Aan de andere kant: mijn mond viel keer op keer open wanneer mijn blik getrokken werd door de woestijnsteppen met kuddes voorbijdravende buffels (een van de vele resources), de enorme vlakten waar soldaten hun musketten stonden te laden of de prachtige koopvaardijschepen varend door misschien wel de mooiste 3D-golfjes ooit in een game gemaakt. Navraag leerde me dat één persoon een heel jaar lang aan het water heeft gewerkt; het verbaasde me niets.
Een andere toffe feature wordt gevormd door de physics, physics die je eigenlijk in een schietspel verwacht. Wanneer kanonnen op jouw vestingen staan te schieten, zeilen de dakpannen en gebroken molenwieken in het rond en ook soldaten vliegen bij heftige explosies meters door de lucht om uiteindelijk met een flinke plons in het water te belanden.

LEVENDE STAD

In vergelijking met de twee vorige AoE games kent deel drie de meeste eenheden tegelijk op een scherm. Daarbij moet je denken aan aantallen tussen de 300 en 400. Dat lijkt in schril contrast te staan met de duizenden joelende soldaten uit Rome: Total War, maar in AoE 3 voelen de gebruikte aantallen prima.
Grootste vernieuwing is de toepassing van een levende, veranderende thuisstad. Deze 'home city' zie je als je het spel opstart, in het openingscherm. Dit is de Europese hoofdstad van de natie die jij in het spel vertegenwoordigt.
Afhankelijk van hoe jij presteert in De Nieuwe Wereld, verandert ook je home city. Alles wat je doet in het spel levert ervaringspunten op, en met deze punten bouw je de skill-tree in je thuisstad uit. Je kunt hierbij de nadruk leggen op economie, landtroepen, technologie, zeevloten, enzovoorts.
Daarnaast vormt de home city een basis voor versterking. Vanuit je thuisstad kun je extra voedsel, wapens en troepen sturen naar outposts in de Nieuwe Wereld. Ook kun je je home city upgraden met alle goodies en rijkdommen die je in de kolonies vergaart, waardoor je home city vervolgens weer nieuwe technologieën onderzoekt. Zo wordt jouw thuisstad als het ware een soort personage dat inhoudelijk en visueel verandert, al naar gelang je manier van spelen.

EIGEN DING

Na een paar dagen ontdekken, schuitje varen, koloniseren en mijn home city uitbouwen zat ik er helemaal in. Ik ben enthousiast, erg enthousiast mag ik wel zeggen maar tegelijkertijd heb ik enige reserve, al komt dat wellicht ook omdat ik net het bijna briljante Barbarian Invasion heb gespeeld.
Nogmaals: AoE III doet zijn eigen ding. Het gaat hier niet om duizenden eenheden in het scherm, toch zal juist de relatief compacte gameplay van Ensemble's RTS door veel gamers met open armen worden ontvangen. Strategen zitten er dit najaar hoe dan ook warmpjes bij.


"Fantastisch plan. Die blauwen verwachten nooit een hinder-laag op hoogte."


De reclamekaravaan ging vast vooruit tijdens de ronde van Texas.

"NAVRAAG LEERDE ME DAT ÉÉN PERSOON EEN HEEL JAAR LANG AAN HET WATER HEEFT GEWERKT."


"Sta nou eens stil man, je loopt al uren te ijsberen."



SPARTAANSE CONCURRENTIE?

De Nederlandse uitgever Playlogic komt met een epische RTS die zich enigszins in hetzelfde vaarwater bevindt als AoE III. We hebben het over Sparta: Ancient Wars. Als het aan de makers ligt, is dit het begin van een Ancient Wars-franchise waarbij ook andere klassieke volken in het zonnetje gezet zullen worden.
De vroege beelden en demo's van Sparta maakten indruk met een schier oneindig aantal eenheden tegelijk op je scherm, zowel op land als op water.
De puike Ancient War-engine levert mooie plaatjes op, onder andere tijdens de dramatische slag om Troje.
Echt last van dit alles heeft Microsoft niet, aangezien de Spartaanse oorlogen pas in de eerste helft van 2006 uitbreken.

+ De oude vertrouwde gameplay in een modern jasje speelt en oogt zeer aangenaam.

− Afgezien van het home city-concept, weinig inhoudelijke vernieuwingen.



Shoe
www.destructivegod.com
If you had the power, would you create or destroy?
BLACK & WHITE 2
Play good. Play bad. Play god.
www.peacefulgod.com
Moo
12+
www.pegi.info
LIONHEAD STUDIOS
PC DVD ROM
EA

WE LOVE KATAMARI

We Love Katamari is typisch zo'n 'kijk mij eens met mijn goede smaak'-game. Dat was vermoedelijk de reden dat juist ik werd aangewezen om dit rol- en kleefspel te bespreken dat volgens sommige experts eigenlijk een metafoor is voor het kapitalisme. Of zoiets.



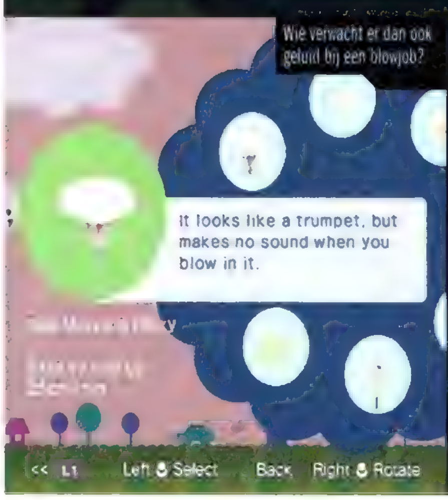
Laat ik om te beginnen eens vertellen over twee soorten van verkoopsucces. Aan de ene kant heb je de FIFA's van deze wereld. EA ramt er een game uit, besteedt miljoenen euro's aan reclame en verkoopt vervolgens vele honderdduizenden exemplaren. Aan de andere kant heb je een veel leuker soort succes, op een kleinere schaal. Katamari Damacy is hiervan een goed voorbeeld. Namco ontwikkelde een maf spel met een klein team, had wat succes in Japan en besloot het risico te nemen om het ook in Amerika uit te brengen. Een klein aantal Katamari's kwam in de winkels te liggen.
Toen gebeurde er iets opmerkelijks: het spel werd hip! Bloggers schreven lovend. Fansites staken de loftrompet, en binnen no-time was het spel overal uitverkocht.

ONDERBUIKGEVOEL

Het aantal Katamari's dat Namco verkocht, verbleekt bij de oplage van de gemiddelde FIFA. Toch bleek het spel lucratief: de ontwikkelkosten waren laag en er waren ook geen dure reclamecampagnes.



Dat lijkt m'n zaterdagse boodschappenkar wel. Jaja, die aanbiedingen "twee voor de prijs van (D)een", laat ik niet liggen, hoor.



Wie verwacht er dan ook geluid bij een blowjob?

De Amerikaanse release van Katamari Damacy was zo succesvol, dat het vervolg, We Love Katamari (bij het ter perse gaan van deze PU net uit in de VS), begin volgend jaar ook in Europa zal verschijnen. En aan wie hebben we dat te danken? Aan uitgever Electronic Arts, ironisch genoeg!

ROMMELBAL

Het spel draait om het rollen van een merkwaardige bal. Dit doe je door de twee analoge joysticks tegelijk een kant op te duwen. Extra trucs zijn onder andere een instant draai van 180 graden en een tijdelijke snelheidsboost.
Maar nu komt het: de Katamari heeft de bijzondere eigenschap dat alles aan hem blijft plakken dat kleiner is dan hijzelf. Niet voor niets is 'mari' Japans voor 'bal' en betekent 'kata' 'rommel'... Rommelbal! Hoe meer je oprolt, hoe groter de kluwen rommel rond je Katamari, hoe groter de voorwerpen die je kunt oppakken en hoe meer subgebieden je kunt bereiken. Let wel: stoot tegen een te groot voorwerp en er vliegt het een en ander van je af.

DUIZENDEN VOORWERPEN

Welke maat je ook hebt, er valt altijd genoeg te verzamelen. De verschillende spelomgevingen zijn gevuld met duizenden voorwerpen, variërend van sushi tot palmbomen, fietsen en politieagenten. Dit tweede deel bevat honderden nieuwe objecten, waaronder de Taj Mahal.
Een mens oprollen is erg grappig, de persoon in kwestie slaakt een kreet en blijft met zijn armen en benen flapperen als hij aan de Katamari hangt.
De missies van We Love Katamari zijn gevarieerder dan die in het origineel. Zo is er een onderwaterwereld, een race naar de finishlijn, een missie met een brandende Katamari, een fantasieland waarin je bloemen moet plukken en een level waarin je zo lang als je wilt een prachtige sneeuwbal mag rollen.

ANTI-KAPITALISTISCH

De Katamari-games zijn niet bijzonder moeilijk, je rolt er bij wijze van spreken zo doorheen. Persoonlijk vind ik dat de lol vooral in het ontdekken van wat nou écht de schaal van het spel is. Om een tip van de sluier op te lichten: in de latere velden ga je zelfs flatgebouwen oprollen!
Als je alle veertig levels hebt voltooid, kun je ze altijd opnieuw spelen en proberen nog groter te worden of nog meer voorwerpen op te rollen binnen de aangegeven tijd. Op die manier blijkt dit zowaar een erg coole hi-scoregame!
Dit aspect van het spel is ook wat de filosofen onder de gamekenners aan het denken heeft gezet: je Katamari is nooit groot genoeg. Je hebt nooit genoeg spullen verzameld. Zou dit een bewuste anti-kapitalistische boodschap zijn van Namco? Laat ik zeggen dat het me niets zou verbazen van de makers van Pac-Man, de klassieke speelhalgame waarin het óók al draaide om eindeloos consumeren.

> "EEN MENS OPROLLEN IS ERG GRAPPIG, DE PERSOON IN KWESTIE SLAAKT EEN KREET EN BLIJFT MET ZIJN ARMEN EN BENEN FLAPPEREN."



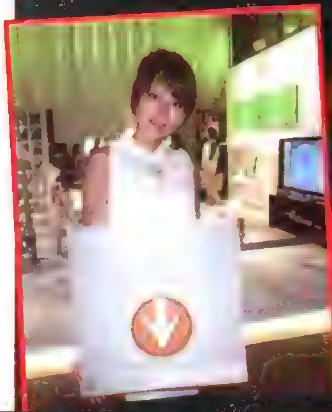
Waar is zo'n ding te koop? Ideaal voor het testhok.



Als er één schaap opgerold is, volgen er meer...

+ Krankzinnig speiconcept, bijpassende styling, bizarre schaal, vermakelijke gameplay

– Te raar voor de gemiddelde gamer?







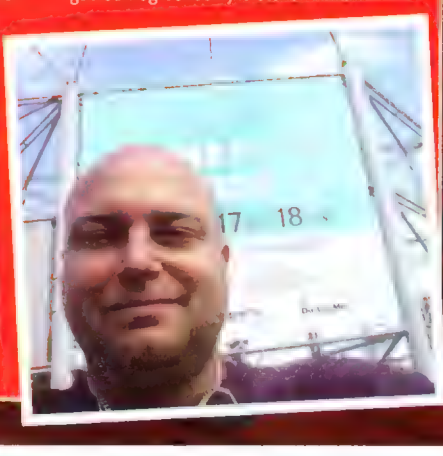


TOKYO GAME

Dit jaar was de Tokyo Game Show misschien wel de drukst bezochte show ooit. In totaal wisten 176.056 gamers de weg naar de Makuhari Messe te vinden. Dat is zo'n tien procent meer bezoekers dan vorig jaar.
Hoe die bezoekers in staat zijn om ook maar één game te spelen is mij nog steeds een raadsel want een wachttijd van twee uur voor het spelen van een RPG waar niemand ooit van gehoord heeft, leek eerder regel dan uitzondering. In Nederland zou zoiets in ieder geval niet werken maar de Japanners zijn gewend om in de rij te staan.
Gelukkig hebben wij de meeste games kunnen spelen op de relatief rustige persdag, waar gewone bezoekers niet welkom zijn.

BORIS

Op diezelfde persdag werden door topmensen van Xbox en Nintendo zogenaamde keynote speeches gehouden.
Zoals je verderop in deze special kunt lezen, waren we aanwezig bij die speeches en zodoende getuige van de fascinerende presentatie van de nieuwe Nintendo Revolution controller die zo'n indruk op ons maakte dat we eigenlijk nu al overtuigd zijn van het succes van Nintendo's nieuwe console. Maar daarover lees je dus straks meer.
Ook Microsoft had een interessante line-up op de TGS 2005. Er werd volop gediscussieerd over het wel of niet slagen van de Xbox 360 in Japan en wij als westerlingen hebben met veel plezier zitten luisteren naar de felle discussies van de Japanners.
Sommigen noemden de nieuwe console de Dreamcast 360, verwijzend naar de nederlaag die Sega's console leed tegen de PlayStation 2. Maar wij geloven dat de Xbox 360 het een stuk beter zal doen in het land van de rijzende zon. De console ziet er super strak uit en is een stuk kleiner dan zijn voorganger. Bovendien heeft de console Xbox Live en dat is eigenlijk de eerste keer dat Japanse gamers fatsoenlijk online kunnen met hun games. Je moet namelijk begrijpen dat de PC veel te groot is voor de gemiddelde Japanse huiskamer. Mensen zijn dan ook vaak online via hun mobiele telefoons of hun belachelijk kleine laptops. Daar kun je niet op gamen en de PlayStation 2 laat, technisch gezien, op dit gebied nog behoorlijke steken vallen.





MICROSOFT XBOX 360

De Microsoft stand met de Xbox 360 was dit jaar een van de populairste van de Tokyo Game Show. Dit in tegenstelling tot vorig jaar toen er slechts een handvol Japanners geïnteresseerd was in de grote lompe doos van Bill Gates en consorten. Het is duidelijk dat Microsoft niet dezelfde fouten wil maken bij de Japanse launch van de Xbox 360. Deze keer staat er een machine die er zo slick uitziet dat de vele Japanners stonden te kwijlen bij de demo units. Ook de games zijn deze keer een stuk interessanter voor de Japanse gamer. Dat betekent heel veel RPG's en actie games van Capcom, Namco en Konami. Net zoals de Japanners was ook ik erg te spreken over de titels die we speelden in Japan. Lees maar even mee.

DEAD RISING

Het oorspronkelijke Capcom team achter Resident Evil is nu verantwoordelijk voor de vetste zombie game in jaren. Dead Rising vertelt het verhaal van een freelance fotograaf die een tip krijgt over een zombie in de supermarkt van een klein dorpje.
Eenmaal aangekomen bij het winkelcentrum in kwestie blijkt het niet te gaan om één enkele zombie maar om een heel leger van gemuteerde freaks. Er lopen en kruipen letterlijk duizenden zombies door het winkelcentrum en er is eigenlijk maar één ding dat je kunt doen: een flink stuk hout pakken en rammen alsof je leven er vanaf hangt (en dat doet 't ook).
Wij speelden het winkelcentrum level van begin











SHOW 2005

tot einde uit en kwamen onder meer terecht in een soort doe-het-zelf zaak waar we scheppen, stukken metaal en natuurlijk een kettingzaag aantroffen, en in een supermarkt waar we zwaardere wapens te pakken kregen. Aangezien de zombies niet kunnen klimmen is het beste wat je kunt doen, op de schappen klimmen en iedereen van boven kapot knallen.

Dead Rising is één grote orgie van geweld en ik moet zeggen dat ik me erg vermaakt heb. Je voelt dat je een soort macht hebt als je tussen de zombies doorloopt en ze met een loden pijp de hersens inslaat.

Elk level kent een levelboss. In de supermarkt was dit de slager die net van plan was om een van de laatste ongeïnfecteerde kassameisjes aan het spit te rijgen. Als je hier bent aangekomen hoop ik voor je dat je nog flink wat ammo over hebt want slaan met een honkbalknuppel doet hem niet zo veel.

Het is interessant om te zien dat de nieuwe grafische mogelijkheden van de 360 er toe leiden dat developers spelers overladen met duizenden vijanden. We zien dit in Ninety Nine Nights, in Kameo en in Dead Rising.

We vinden het allemaal prima maar ik moet wel zeggen dat de game het risico loopt dat de actie op de lange duur een beetje eentonig wordt.

NINETY NINE NIGHTS (N3)

Een andere opzienbarende game op de Xbox 360 is Ninety Nine Nights, ook wel N3 genoemd. De eerste actie game van Q Entertainment gooide hoge ogen in Tokyo en het is duidelijk dat de makers weten wat de Japanners willen. Overigens werden wij ook behoorlijk warm van het grafische spektakel van N3.

N3 is een hack & slash game met een twist. Je stapt in de charmante schoenen van een mooie dame met grote tieten en een nog groter zwaard. Ze kan flink hakken met dat zwaard en net op het moment dat je denkt: kan ze ook nog wat anders met dat zwaard, is haar orb-meter vol en doet ze me toch een special move... Hordes vijanden vliegen door de lucht en worden als koekjes in tweeën gehakt. Wat een Spektakel! We



werden helemaal enthousiast vooral omdat het spel er zo ongelofelijk mooi uitziet.

Er is ook nog een soort van super special move die nog het meest in de buurt komt van de ontploffing van een atoombom. Overal vliegen vijanden door de lucht en ik denk dat er geen enkele game is die je zo'n gevoel van kracht geeft als dit N3.

Het is de bedoeling dat N3 een launchgame wordt in Japan maar daar moet ik wel bij zeggen dat de Xbox 360 een week later in Japan uitkomt dan bij ons. Het is dus de vraag of wij die game al net zo snel als de Japanners te spelen krijgen.

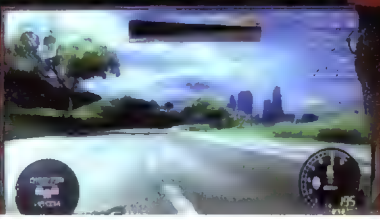
RIDGE RACER 6

Er zijn weinig racegames die door de jaren zo aan glans hebben verloren als Ridge Racer. Toch is het altijd weer een prettig weerzien met de oude bekende racer, zeker op een nieuwe console.

Het leek wel alsof veel van de aanwezige journalisten op de Tokyo Game Show de nieuwe Ridge Racer afdeden als een verplicht nummertje. De geluiden waren kritisch en men had het vermoeden dat Namco met deze raceserie altijd mikt op nieuwe systemen omdat de concurrentie daarop nog niet zo groot is.

Waarschijnlijk hebben ze daar gelijk mee maar het neemt niet weg dat deze Ridge Racer er super goed uitziet.

We speelden één track die er uitzag zoals een



Ridge Racer track er uit hoort te zien. Bruggen, stranden, mooie bergen, lekker weer en vliegtuigen en helikopters kwamen echt de hele tijd voorbij. Precies zoals het hoort.

Er waren nog geen tegenstanders op de weg maar je kunt je waarschijnlijk wel voorstellen dat ook dat mooi wordt.

Rest mij alleen nog te vertellen dat deze game ergens aan het einde van het eerste kwartaal volgend jaar zal uitkomen... hopen we.

[EM] -ENCHANT ARM-

De game met de weirdste naam was deze RPG van From Software. Waarschijnlijk was het de MSN nick van een van de programmeurs die verwijst naar de goede tijden die hij met zijn betoverende rechterarm heeft gehad.

Anyway, Enchant Arm belooft een typisch Japanse RPG te worden met een sterke manga invloed. Het spel ziet er schitterend uit en ook de verhaallijn schijnt, volgens de geruchten, bijna on-Japans goed te zijn. We speelden een level waar-



bij we een korte impressie kregen van het battlesysteem, en ook al is er weinig nieuws aan de horizon, het spel wist in ieder geval sympathie op te wekken voor die aandoenlijke robot met een raketwerper op zijn arm.

Bovendien is het goed dat Japanse RPG's moeiteloos hun weg naar de Xbox 360 weten te vinden.

PROJECT GOTHAM RACING 3

De eerste beelden van PGR3 waren voor ons reden om onze feestmutsen uit de kast te trekken en een rondedans te doen.

Jammer genoeg was de game niet speelbaar aanwezig op de Tokyo Game Show (J.J. kreeg 'm de week na de TGS in Londen wel te spelen, zie pagina 78/79) maar we kregen een schitterende trailer te zien die ons meteen van onze stoelen blies. Deze game is zo gruwelijk mooi!

Niet alleen de auto's en de gebouwen zijn levensecht maar zelfs het publiek dat naar de races staat te kijken, is in full 3D gerenderd. Als je tijdens de race op de Tokyo track stopt dan zul je zien dat alle toeschouwers Japans zijn. En beter nog; je zult niet twee dezelfde toeschouwers aantreffen.

Daarnaast spreekt het voor zich dat deze game gewoon killer is als het aankomt op de multiplayer features van de Xbox 360.

Dit is de game die iedereen wil spelen en het goede nieuws is dat het spel al in de eerste weken na de release van de Xbox 360 in de winkels ligt.



STEVEN OVER DE XBOX 360

Het was natuurlijk makkelijk voor de Xbox 360 om de show te stelen, want alleen Microsoft toonde speelbare games voor hun next gen console, terwijl de Revolution slechts zijn controller blootgaf en er van de PS3 games alleen maar filmpjes waren.

Toch, de Xbox 360 games liegen er niet om; de line-up is divers en er zitten enkele vette games tussen. Ik denk met name aan Ninety Nine Nights, DOA 4, Kameo en Enchant Arm.

De Xbox 360 kan dat soort games goed gebruiken!


GAME BOY micro
De evolutie
van gaming
www.nintendo.nl
Game Boy micro - nieuwe stijl, zelfde
Speel meer dan 500 games voor de Game Boy Advance op het scherpste scherm ooit - altijd en overal.
© 2005 Nintendo.

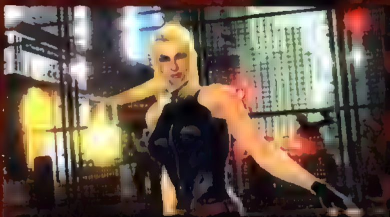


SEGA

Traditiegetrouw is Sega een van de grote jongens op de TGS. Reden genoeg om even wat ruimte apart te reserveren voor deze gasten.
STEVEN

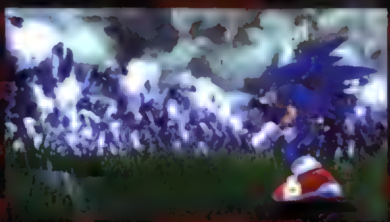
VIRTUA FIGHTER 5 (ARCADE)

We moesten het wat betreft Virtua Fighter 5 met een filmpje doen, maar alles draaide tenminste wel op de in-game engine.
We zagen de vele welbekende vechters uit de voorgaande delen hun flitsende moves tentoonspreiden in goed gechoreografeerde kata's zoals je die veelal aantreft bij het opstarten van een fighting game.
Het wordt een beetje het standaard verhaal bij nieuwe delen van bestaande franchises die op de next gen hardware belanden zoals de Lindbergh arcade technologie van Sega, maar ik kan niet anders dan zeggen hoe schitterend types als Jacky, Wolf, Jeffrey, en mijn bikkel Lei Fei er ditmaal uitzien. Kom maar op met die port naar de Xbox 360 of PS3!



SONIC THE HEDGEHOG (PS3 / XBOX 360)

Ditmaal gaat het volgens mij dan toch echt gebeuren: we worden volgend jaar verwend met een Sonic game die de originele delen eer aandoet.
Yuji Naka, de geestelijke vader van Sonic, heeft na enkele jaren met andere projecten bezig te zijn geweest, weer het roer in handen genomen en da's goed nieuws.
De trailer was al schitterend maar na het zien van de presentatie waar een volledig level werd doorlopen, ben ik verkocht. Het detail en de zichtbare afstand in de levels is indrukwekkend maar met name de gameplay maakte indruk.



We zagen Sonic door een rotsachtige omgeving rennen die was gevuld met gedetailleerde textures en realistische lichteffecten, waarbij ongekende snelheden werden gehaald. De zon verplaatste zich realistisch door de lucht, waardoor de schaduwen en kleuren continu veranderden. Dit alles terwijl Sonic van de ene vijand naar de andere stuiterde, waardoor deze tegen muren en bruggen aanvlogen die volledig in elkaar denderden. Ook zagen we een goudkleurige Sonic met over de top krachten tientallen grote robots in enkele seconden uitschakelen.
Een game die het vijftienjarige jubileum van Sonic van een gouden randje gaat voorzien, lijkt mij zo.

AFTER BURNER 4 (ARCADE)

Je raadt het al, van de nieuwe After Burner was alleen een film te zien op de Sega stand. We zagen de welbekende straaljager vanaf een vliegdekschip wegschieten, vervolgens met extreem hoge snelheid over het water suizen en door explosies en vijanden heen manoeuvreren.
De actie kwam sterk overeen met die uit de klassieke After Burner titels, maar ditmaal zijn



de graphics echt onwerkelijk. Ik hoop en verwacht dat Sega in staat is om deze game, die op hun nieuwe Lindbergh arcade technologie draait, zonder problemen naar de next gen consoles te porten.

WAY OF THE DRAGON (PS2)

Ik denk dat veel mensen Way of the Dragon zijn misgelopen want zelfs op de eerste zogenaamd 'rustige' dag heb ik een uur in de rij moeten staan voor de presentatie, en toen wist ik nog niet eens waarvoor ik in de rij stond.
Toen de presentatie begon, werd echter al snel duidelijk dat het een nieuwe bikkelharde beat'em up betrof, die geheel in het teken staat van de Yakuza (Japanse maffia).
Het verhaal wordt verteld met vele stoere en brute tussenfilmpjes die er, evenals de game zelf, heel aardig uitzien voor een PS2 titel.
De levels die ik heb gespeeld bevatten leuke



actie, met een hoofdrol voor allerhande combo's die kunnen worden uitgebreid naarmate je personage sterker wordt. Met name de brute finishing moves springen in het oog, waarbij je hoofden kapot trapt of de vijanden met verschillende wapens op grove wijze om zeep helpt.
Maar het is niet alleen maar beuken. Als je op straat wandelt, kom je de meest uiteenlopende mensen tegen, die je vervolgens kunt helpen of juist geld kunt aftroggelen. Combineer dit met dating elementen en enkele gokspellen en de variatie in de gameplay wordt duidelijk.

ONLINE IN JAPAN

Japan is natuurlijk het land van de console. Het land waar het allemaal draait om gameplay en men nog steeds de vele oude klassieke games speelt.
Toch is er ook in Japan een kleine verschuiving merkbaar. Maarliefst 25 procent van alle aanwezige games deze TGS vonden onderdak op de PC, en da's meer dan ooit tevoren. En van al die games behoorden ook nog eens een heleboel titels tot het MMO genre.
Dat de MMO markt nog niet gelijk loopt met de rest van de wereld was te merken aan de afwezigheid van stands van bedrijven als Blizzard en NCsoft; Japanners hebben zoals altijd een eigen smaak.
Toch heb ik meerdere MMO's gezien die ook zeker interessant zijn voor de rest van de wereld. Zonder al te veel m'n best te doen ben ik zeker meer dan vijftien nieuwe MMO's tegengekomen, waarvan enkele op stands van grote Japanse ontwikkelaars waren te vinden.
Sega komt met **Phantasy Star Universe** en **Rising Force Online**, die er beide geweldig uitzagen en spetterende en bovenal snelle actie bevatten.
Namco heeft los van een nieuwe singleplayer RPG, Tales of the Abyss, ook nog eens **Tales of Eternia Online** voor ons in petto.
Bij ontwikkelaar Gungho liepen we tegen **Grandia Online** aan, en Atlus had de indrukwekkende **RYL Part 2: Incomplete Union** staan, beide met een schitterend uitgewerkt fantasie thema.
Ook het in Japan populaire **Ragnarok Online** krijgt een vervolg, dat dezelfde typische schattige personages gebruikt.
Konami komt zelfs met een online dating game, **Boys and Girls Online**, en als je online wilt wedden op paardenraces moet je bij **King Race Online** zijn van Rhoceo.
Zo kan ik nog wel effe doorgaan, maar het is in ieder geval duidelijk dat ook Japan aan de online madness meedoet.



Rising Force Online



SONY

PLAYSTATION 2

BORIS & STEVEN

TOURIST TROPHY

Polyphony Digital, de maker van Gran Turismo, is bezig met een nieuwe racegame maar dit maal komen de voertuigen twee wielen tekort



om onder hun welbekende franchise te worden uitgebracht.
Met een soortgelijk oog voor detail worden belachelijk veel motoren en racetracks nagemaakt, zodat binnenkort ook motorrace freaks helemaal los kunnen op de PS2.

ROGUE GALAXY

Op de Sony stand kon je niet om Rogue Galaxy heen want het was overduidelijk hun belangrijkste titel voor de PS2.
De overeenkomsten met de Dark chronicle serie, eveneens ontwikkeld door Level 5, zijn overduidelijk. De game is in het welbekende cell-shaded jasje gestoken, maar de uitvoering is zo subliem dat je soms twijfelt of je wel een PS2 game aan het spelen bent. Met name de cut-scenes, die er dankzij wat extra effecten super strak uitzien, maken duidelijk wat voor een productiekracht schuilgaat achter deze titel. De kruising tussen sci-fi en piraten levert een magisch geheel op.
Je bestuurt één van de drie personages in je team, terwijl de computer de andere twee onder zijn hoede neemt. Je hebt de keuze uit





verschillende soorten aanvallen in real-time gevechten waarbij het upgraden van je wapens een grote rol lijkt te spelen.
Rogue Galaxy vonden we een van de opvallendste titels van deze TGS. Jammer genoeg is nog niet bekend wanneer de game bij ons zal verschijnen.

PLAYSTATION 3

VISION GRAN TURISMO

Polyphony Digital is niet alleen bezig met een motorracegame, ze zijn ook al een flink stuk onderweg met de nieuwste Gran Turismo voor de PS3.
De demo liet een race zien vanuit de welbekende replay perspectieven, wat zoals altijd spectaculaire beelden opleverde.
Gran Turismo is al tijden dé serie die grafisch de PS2 optimaal benut, en die trend gaat op de PS3 voortgezet worden. De auto's zagen er realistischer uit dan ooit, en als ze nu ook de gameplay nog een beetje weten aan te passen, zou Vision GT de franchise nog wel eens nieuw leven in kunnen blazen; het ouwe trucje kennen we nu immers wel.





LAIR

Over Lair is weinig bekend. We zagen een grote glimmende draak (sommigen vonden het glimeffect zelfs iets te veel van het goede) uit een grot kruipen van een soort komeet en luid brullen... heel luid. Vervolgens vloog ie er vandoor om in de lucht een andere draak tegen te komen. Beide reusachtige monsters wekten de



indruk alsof ze elkaar elk moment naar de keel zouden vliegen.
Draait het om het verdedigen van jouw grondgebied tegen andere grote beesten? Daar zetten wij voorlopig ons geld op in.

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOT

De nieuwe Metal Gear Solid was zonder enige twijfel de meest spraakmakende titel die te zien was voor de PS3. Het is dat

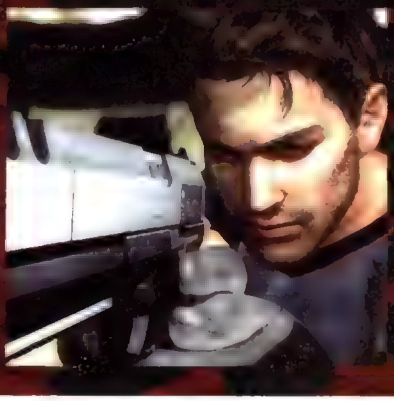




Hideo Kojima een presentatie gaf waarin hij een level uit de trailer real-time doorliep en met de ongelooflijk indrukwekkende effecten speelde, anders had niemand geloofd dat het in-game was. Wat extra licht hier, een beetje meer mist daar... je geloofde je eigen ogen niet. En dat terwijl een bijna fotorealistische Solid Snake op leeftijd - compleet met grijs haar, een snor en een bionisch oog - er doorheen wandelt. Ook Otacon was aanwezig, te zien op een beeldscherm van een klein robotje dat Snake volgt.
Dit zou wel eens dé launchtitel voor de PS3 kunnen worden, wanneer dat ook is.

RESIDENT EVIL 5

Nog steeds worden we gillend wakker als we aan deze game denken. Niet omdat we bang zijn voor zombies. Integendeel, geef ons een shotgun en een zaklantaarn en we knallen met alle liefde hun lelijke koppen van hun nek. Nee, we worden gillend wakker omdat deze game zo gruwelijk wreed wordt dat het wachten op de release gewoon ondraaglijk is.



We zagen een filmpje van de game in het PS3 theater maar de game komt ook (en waarschijnlijk al eerder) uit op de Xbox 360. Het is moeilijk om conclusies te verbinden aan het filmpje dat we zagen maar je kunt wel zien dat de zombies niet meer van die slome duikelaars zijn. De makers hebben 28 Days Later gezien waarin de mutanten als bezeten honden op je af komen rennen, en we kunnen jullie verzekeren dat het dan niet meer zo simpel is om hun koppen eraf te knallen met die shotgun.

EERVOLLE VERMELDINGEN

Heel kort zagen we ook nog twee PS3 games die vooral grafisch imponeerden.
Ten eerste verdient Ni-Oh (zie screen) van Koei een eervolle vermelding. In de trailer zagen we een stoer gevecht tussen een gepantserde krijger die, terwijl ie meerdere vijanden versloeg, een glazen bol hooghield met zijn staf. En ja, dit was real-time.
Ook Warhawk, het vervolg op de PS2 game met dezelfde naam, liet vette actie zien waarbij een stoer vliegtuig over het water scheerde en bosjes vijanden uit de lucht haalde. Als de PS3 uiteindelijk echt dit soort graphics draaiende weet te houden hoor je ons niet klagen!







MOTORSTORM

Een van de hoogtepunten van de PS3 presentatie was MotorStorm, een nieuwe offroad racer van de makers van WRC, waarbij alles is geoorloofd.
Heb je altijd al eens keihard door de woestijn willen knallen met je 4X4? Heb je je altijd al afgevraagd waarom zo'n truck in Parijs-Dakar niet gewoon die motor even een duinpan in beukt? Nou, vraag niet langer want in MotorStorm is alles geoorloofd en niets te gek.
De beelden die we zagen van een auto die achterop een andere auto reed en het stof dat alle kanten op vloog waren gewoon te mooi voor woorden. Toegegeven, de kans dat de game er in werkelijkheid ook zo goed uit gaat zien, is een stuk kleiner maar toch. Als de crashes er op de PS3 half zo goed uitzien dan zijn we al tevreden.

PSP

TALKMAN

Talkman is een interessant concept voor een handheld console. In feite is dit gewoon vertalingsoftware maar dan wel in een leuk jasje gestoken.
Je kunt Talkman gebruiken om Engelse zinnen naar het Japans, Chinees en Koreaans te vertalen, en vice versa natuurlijk. Dit alles dankzij de bijgesloten USB microfoon die overigens de software wel ietsje duurder zal maken.
Als jij iets inspreekt, krijg je de zin er in de gewenste taal weer uit, compleet met geinige grafische voorstellingen. Er is ook een leermode, waar je een score krijgt aan de hand van hoe je de opgegeven zin uitspreekt.
Een leuk idee wat een bezoekje aan de TGS zeker makkelijker zal maken in de toekomst.



LOCO ROCO

Het werd ook wel tijd ondertussen, maar Steven heeft eindelijk de eerste PSP game gezien die hij echt heel graag wil spelen!
Loco Roco gebruikt een enorm simpel concept als basis, maar het is de uitwerking die het 'm doet. Met de twee schouderknoppen kun je de omgeving kantelen waardoor je de vloeibare oranje klodder waar je mee speelt de juiste richting op stuurt. Door beide knoppen in te drukken laat je de mysterieuze klodder springen.
Belangrijk bij dit alles zijn zwaartekracht en momentum, die beide erg realistisch aanvoelen. Zo moet je door een verscheidenheid aan kleurrijke omgevingen rollen, terwijl je over grote schansen schiet en jezelf in kleine gangetjes wurmt.
Vanwege de leuke gameplay en de originele vormgeving verwachten we veel van deze PSP-titel.

NINTENDO



KEYNOTE SPEECHES

STEVEN

NINTENDO CONTROLLER OOGST BEWONDERING

Normaal gesproken hebben we bij lange na niet zoveel belangrijke afspraken op de Tokyo Game Show als op de E3, maar dit jaar was er toch één gebeurtenis waarvoor we extra vroeg ons bed uitrolden, en dat nog wel op de eerste dag van deze beurs. Noch de nasleep van de jetlag noch de kater die we hadden overgehouden aan de vorige avond, zouden tussen ons en meneer Iwata komen te staan. De president van Nintendo zou namelijk volgens de geruchtenmolen voor het allereerst de controller van de Nintendo Revolution tonen aan de wereld, en daar wilden wij natuurlijk bij zijn.

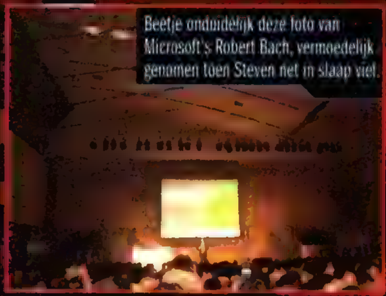
De eerste dag van de TGS is dan wel gesloten voor het algemene publiek, we hadden toch het idee gekregen dat je zeker niet te laat bij de conferentiezaal aan moest komen als je verzekerd wilde zijn van een plekje. Zo gezegd, zo gedaan maar dat betekende wel dat we nog een half uur moesten wachten tot de presentaties begonnen en dan nog eens een heel uur voordat we voor 't eerst de mogelijk revolutionaire controller van de Revolution te zien zouden krijgen.

GAPEN

Toen om tien uur Robert Bach van Microsoft zijn eerste zin had uitgesproken begon ik al te gapen, tezamen met alle andere aanwezige westerlingen. De Japanners deden hier uiteraard niet aan mee want die wisten ondanks hun desinteresse voor het PR offensief van meneer Bach uit beleefdheid hun ogen open te houden.

Wij hadden natuurlijk al wat tijd met de Xbox 360 doorgebracht dus de praatjes over hoe high definition gaming en digital lifestyle de toekomst zullen gaan definiëren, hielden ons niet bij bewustzijn.

Begrijp me niet verkeerd, ik ben enthousiast over de nieuwe Xbox, zeker nu ik gezien heb



Beetje onduidelijk deze foto van Microsoft's Robert Bach, vermoedelijk genomen toen Steven net in slaap viel.

welke Japanse third-party developers Microsoft heeft weten te strikken. Ik vond de Xbox 360 zelfs het best vertegenwoordigde platform op de beurs (oke, het was ook de enige speelbare next gen console) maar ik wilde gewoon die nieuwe Nintendo controller zien!

WI-FI

Om elf uur was het dan eindelijk zover, meneer Iwata beklom het podium en de zaal werd in een keer wakker alsof er een of andere rockster opkwam. Het was duidelijk waar iedereen voor was gekomen. Maar het blijven natuurlijk wel keynote speeches voor de pers en zakenmannen, dus ook meneer Iwata ontkwam niet aan het tonen van de nodige statistieken.

Groot nieuws was in ieder geval dat het internationale Wi-Fi netwerk van Nintendo nog dit jaar wereldwijd in werking treedt. Dat wordt dus eindeloos 'online' Mario Kart spelen op de DS ben ik bang.

Maar het belangrijkste punt dat hij maakte, was dat we op een belangrijk moment in de evolutie van videogames zijn aangekomen. Het videogame medium is populairder dan ooit maar games worden steeds ingewikkelder om te spelen, waar de controller met inmiddels een fikse hoeveelheid knoppen mede voor verantwoordelijk is. Ook de besturing met de twee analoge knuppels is hier een goed voorbeeld van.



Muriëlle wil een roze...

MOTORISCH GESTOORD

Wij als gamers hebben daar natuurlijk geen enkele moeite mee en knallen er lekker op los, maar iedereen die voor het eerst een controller oppakt, schrikt zich waarschijnlijk een ongeluk en zal denken dat ie motorisch gestoord is. Hier moet volgens meneer Iwata verandering in komen als de videogame industrie door wil blijven groeien.

Hij haalde de Nintendo DS aan als voorbeeld. Uiteraard heb je de mogelijkheid om 'gewone' games te spelen op Nintendo's nieuwste handheld, maar het touch screen en de stylus creëren veel nieuwe mogelijkheden.

Zo heb je in Japan een aantal nieuwe games voor de DS die door opvallend veel mensen boven de veertig worden gespeeld, dankzij de intuïtieve besturing. Niet dat hoogbejaarden de nieuwe doelgroep vormt, maar het is Nintendo duidelijk dat er iets anders moet... en dat iets is de controller.

Nintendo heeft twintig jaar geleden de basis gelegd voor de controller die vandaag de dag nog steeds wordt gebruikt. Zij hebben zelfs alle belangrijke vernieuwingen op dit klassieke concept geïntroduceerd, zoals schouderknoppen en analoge besturing. Ze weten dus waar ze het over hebben.

MET ÉÉN HAND

Na een korte verontschuldiging voor het saaie verhaal liet Iwata weten dat het moment waar voor iedereen was gekomen was aangebroken en pats boem... daar was de controller van de Nintendo Revolution groot in beeld. De zaal viel volledig stil.

Nu kan ik niet spreken voor andere mensen in de zaal maar in mijn hoofd begon een interessant proces. Dat proces begon met een 'hè?' en een 'wat?', gevolgd door een 'maaruh... hoe... erm?', om vervolgens te worden afgesloten met een 'oké, da's een interessant idee'.

De kale controller ziet er uit als een of andere stijlvolle afstandbediening die je dus ook echt met één hand vasthoudt. Volgens meneer Iwata schrikt een controller die je met twee handen moet vasthouden veel mensen af.

Beeld je gewoon in dat je de afstandbediening van je TV vasthoudt, maar in plaats van de toetsen om te zappen, heb je een



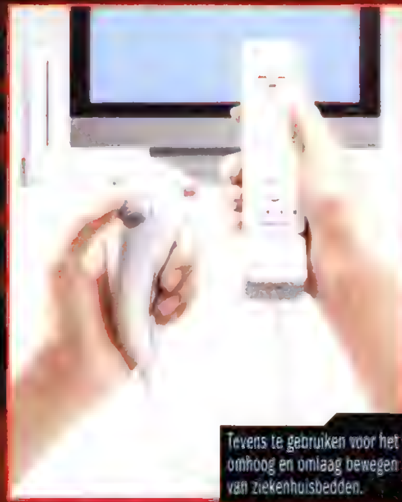
Meneer Iwata zet 'm even op 'Gordon En Joling Over De Vloer'.







Ook uit te breiden met accessoires als een voetzoolmassage apparaat.



Tevens te gebruiken voor het omhoog en omlaag bewegen van ziekenhuisbedden.

D-Pad en één knop onder je duim. Als extra bonus heb je dan ook nog eens een knop als trigger aan de onderkant. De twee overige knoppen die lager op de controller zijn te vinden, worden bereikbaar als je de controller kantelt, wat handig is als je bijvoorbeeld een NES game op de Revolution wilt spelen (je bent de plannen over de backward compatibility toch niet vergeten hoop ik?).

MOTION SENSOR

Deze simpele eenhandige bediening is natuurlijk niet genoeg om de vele gameplay elementen die je tegenwoordig in een game vindt op onder te brengen dus de revolutie houdt niet op bij deze gewaagde keuze. De echte klapper was de motion sensor die er voor zorgt dat je met de controller als een soort van stylus op het scherm van de televisie kunt werken.

Uiteraard is de motion sensor techniek erg nauwkeurig en wordt de afstand tot het scherm, de hoek en de richting gemeten. Laat dit effe goed tot je doordringen want dit gegeven is echt geniaal en de mogelijkheden zijn eindeloos. Een controller die in contact staat met het beeldscherm is de toekomst volgens Nintendo.

ZAKLAMP EN VISHENGEL

Tijdens een filmpje werden enkele van de mogelijke toepassingen getoond. Hier was geen beeldmateriaal van games aan gekoppeld maar 't draaide puur en alleen om de controller.

We zagen hoe de controller gebruikt kan worden als een zaklamp in bijvoorbeeld een survival horror game, als honkbalknuppel of vishengel, of hoe twee van deze dingen als drumsticks kunnen dienen. Er was ook een stukje waarin je zag hoe iemand de controller herhaaldelijk naar boven en beneden bewoog, wat ondersteund werd door het welbekende geluid van Mario die met zijn knar wat munten uit een blok kopt.

Het ziet er naar uit dat die idioten die altijd de controller druk meebewegen als zij Mario laten springen eindelijk beloond gaan worden.

De controller kan verder worden uitgebreid met een los component, met daarop een knuppel voor de analoge besturing en met twee knoppen aan de onderkant als triggers. Meneer Iwata heeft deze set-up de onofficiële naam 'Nunchaku Controller' gegeven, en het ding viel, aan de reacties te merken, in de smaak bij het publiek. Los van het deel voor de analoge besturing kun je ook een 'gewone' controller in de afstandbediening pluggen, mochten bepaalde games hierom vragen.

> "IK HEB MEER DAN OOIT RESPECT VOOR NINTENDO EN DE GEWAAGDE KEUZE DIE ZIJ MAKEN MET DEZE UNIEKE CONTROLLER."

IMMERSIVE!

Ik kan niet wachten om te zien wat voor een originele gameplay de controller met zich mee gaat brengen. Het idee van een nieuwe Super Mario game die gebruik gaat maken van al deze toepassingen maakt me enthousiaster over een videogame dan ik jaren ben geweest. De mogelijkheden voor puzzels in een game als Zelda zijn genoeg om me nu al een prettige hoofdpijn te bezorgen. En de opties om de besturing van een titel als Metroid aan te passen zijn duizelingwekkend.

Stel je voor dat je met de losse analoge knuppel Samus bestuurt om vervolgens met de afstandbediening op een vijand te wijzen en deze zo in één keer te kunnen targeten, hetgeen je vastzet met een trigger. Dan heb je nog twee triggers, drie knoppen, en een D-Pad over voor functies als springen, schieten, en noem maar op.

Zelfs de mogelijkheid om de motion sensor als simulatie van een muis te gebruiken en de D-Pad als de WASD toetsen van een toetsenbord is geniaal. Dat geeft je de mogelijkheid om het bewegen met een controller en de precisie van een lightgun te combineren. Dat noem ik pas immersive! Dan heb je een FPS besturingssysteem zoals je dat op de PC vindt onder de bediening van één hand, en worden nog niet eens de helft van de mogelijkheden van de controller gebruikt (wat betreft de aanwezige knoppen).

RESPECT

Ik kan met geen woorden duidelijk maken hoe erg ik onder de indruk ben van de controller van de Revolution. Het is een design die de naam van de nieuwe console absoluut eer aan doet. Ik had zelf niet gedacht dat de Revolution zo'n revolutie zou zijn, maar na het zien van de controller zie ik het helemaal zitten.

Ik heb meer dan ooit respect voor Nintendo en de gewaagde keuze die zij maken met deze unieke controller. Hopelijk schudt deze ontwikkeling de hele industrie eens effe flink wakker en is het straks niet alleen Nintendo dat gebruik gaat maken van de interessante mogelijkheden voor het ontwikkelen van daadwerkelijk vernieuwende gameplay.

DE REDACTIE OVER DE REVOLUTION CONTROLLER

JEROEN



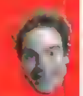
"Nintendo is weer ouderwets innovatief bezig, maar ik had eigenlijk wel wat spellen willen zien want mijn eerste reactie is toch dat het een wat gimmicky karakter heeft."

JURJEN



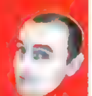
"Als creatieve en innoverende kracht binnen de wereld van de videogames liet Nintendo het de laatste jaren een beetje afweten, maar hiermee zetten ze zich zelf weer stevig op de eerste plaats. Ik ben een gelukkig mens."

MINI-NIELS



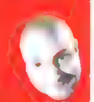
"Ik vind het heel stoer en verstandig dat Nintendo afwijkt van de videogametraditie. Een derde 'normale' spelcomputer had keihard moeten concurreren met Sony en Microsoft, terwijl Nintendo nu zijn eigen kansen creëert. Maar pas als ik die afstandsbediening daadwerkelijk in mijn handen heb, kan ik zien en voelen waar Miyamoto en zijn teams daadwerkelijk mee bezig zijn."

JAN



"Geduld en heel interessant. Anderzijds, bij gamen denk ik aan symmetrie, da's belangrijk. Volgens mij heb je na een half uur een lamme arm als je met één hand/arm intensief gaat gamen... hoe speel je Pro Evo met deze controller bijvoorbeeld?"

BORIS

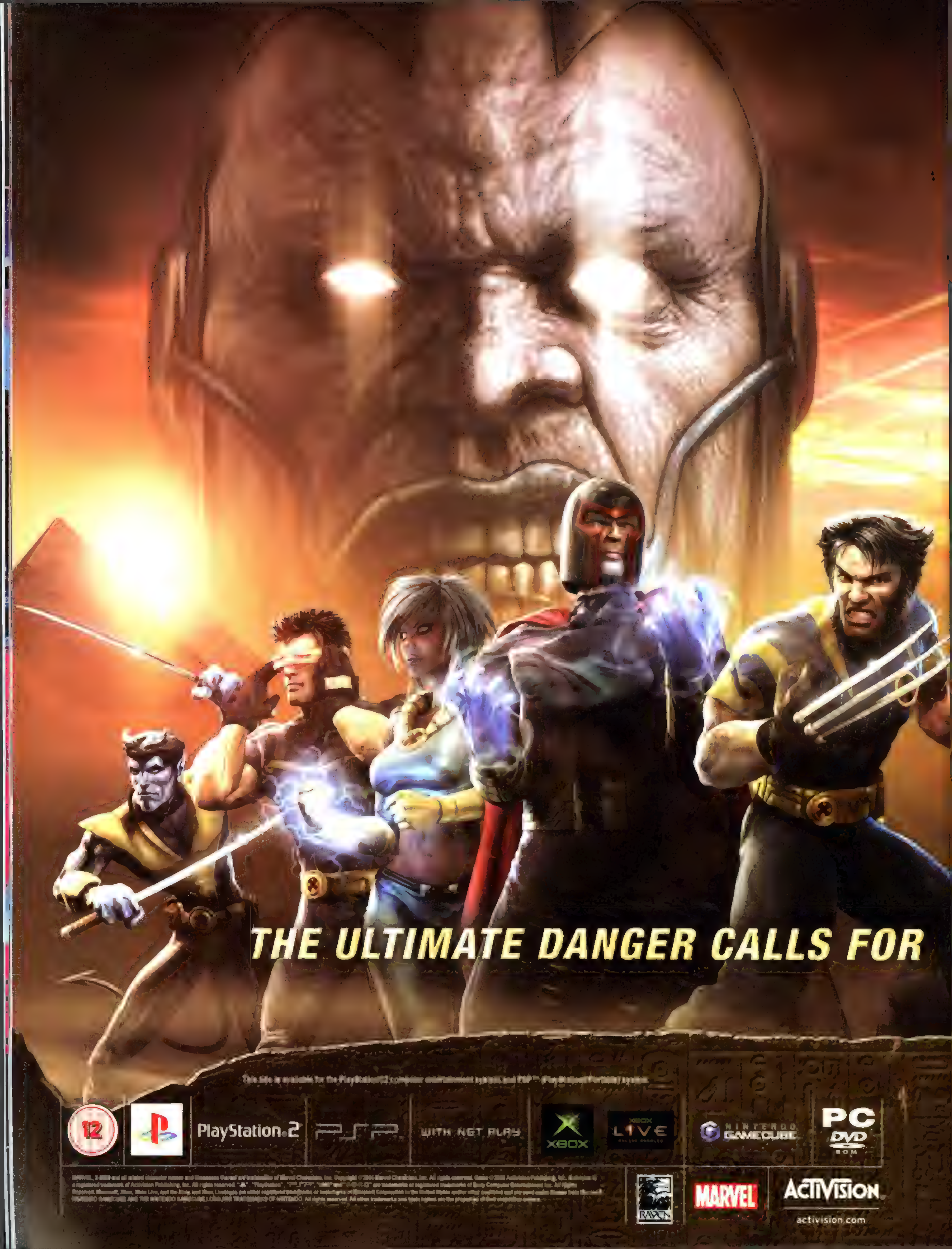


"Er bestaat geen twijfel over dat de presentatie van de Revolution controller insloeg als een bom. Wij waren aanwezig bij de keynote speech van Mr. Iwata en toen hij klaar was met zijn cijfertjes en grafiekjes en de nieuwe controller uit zijn zak haalde werd het publiek in de zaal doodstil. Dit was videogame geschiedenis en wij waren er bij.

In het begin hadden we nog zoiets van: oké, een afstandbediening, leuk. Maar hoe gaan we daar first-person shooters mee spelen? En toen kwam de andere helft van de Nunchaku controller uit zijn zak. Boem! We waren verkocht.

Deze shit gaat werken. Deze shit gaat groot worden. Als developers de Revolution een beetje gaan supporten is de kans groot dat we hier de controller van de toekomst zien. Sterker nog, ik geloof dat Nintendo mis schien wel eens een Ipod op Sony's ass zou kunnen uitvoeren met deze nieuwe besturing. Want precies zoals Apple met de Ipod de Walkman opnieuw heeft uitgevonden, zo heeft Nintendo nu de console ervaring opnieuw gedefinieerd.

Het wachten is alleen op de games die met deze controller gespeeld gaan worden."



THE ULTIMATE DANGER CALLS FOR
12
PlayStation 2
PSP
WITH NET PLAY
XBOX
XBOX LIVE
NINTENDO GAMECUBE
PC DVD ROM
RAVEN
MARVEL
ACTIVISION
activision.com


Upgrade, customise and unleash a massive arsenal of over 160 superpowers.
Assemble previously unimaginable teams from 16 playable X-men and evil Brotherhood characters.
Co-op online and off with up to 4 players joining at any time.
(exepting GameCube version)
THE ULTIMATE ALLIANCE
X-MEN LEGENDS II
RISE OF APOCALYPSE
A secret prophecy has fallen into Apocalypse's diabolical hands, Unite the X-Men with their sworn enemy—the Brotherhood—and liberate Earth from the ultimate tyranny.
X-Men-Legends2.co.uk
Releasedatum 14 oktober 2005

★ FEATURE

OP BEZOEK BIJ...
GUERRILLA IN AM



Bij Guerrilla wordt momenteel gewerkt aan Killzone 2 (PS2) en Killzone 3 (PS3). Dit team werkt echter, naar wij begrepen, aan een derde Sony game.

Mini-Niels brengt in kaart wie in Nederland games maakt, te beginnen met Guerrilla. Lukt het hem om info te ontfutselen over de volgende Killzone en andere nieuwe projecten?



"We zijn in korte tijd hard gegroeid," vertelt Alastair nadat hij me bij de voordeur heeft opgepikt. De lift is kapot, we lopen wat trappen op. "Toch voelt het niet als een groot bedrijf. We zijn een club van enthousiaste mensen die graag games willen maken."

Bij Guerrilla werken momenteel circa 115 man. Volgens geruchten zijn er niet één maar twee Killzones in de maak - Killzone 2 voor de PS2 en Killzone 3 voor de PS3. Maar de jongens die ik vandaag ga spreken zijn, als ik het goed begrijp, met een derde spel bezig.

Duidelijkheid ga ik daarover helaas niet krijgen, want inhoudelijke vragen worden niet beantwoord. Toch ga ik mijn best doen om meer te weten te komen.

Guerrilla betrekt meerdere verdiepingen in een gebouw aan de Herengracht, ieder afgesloten met een keycard. Ik mag nergens naar binnen maar als ik op weg naar de vergaderruimte nog even moet plassen, krijg ik mijn kans. Om de WC te bereiken móét ik door een beveiligde afdeling.

"Je hebt niets gezien," zegt Alastair na afloop, streng. Ik knik, heb niet eens het lef gehad om eens goed te kijken waaraan op al die PC's gesleuteld wordt.

SHELLSHOCK

Mathijs, Meindert en Frank waren deel van het team dat Guerrilla's eerste game, ShellShock: Nam '67, maakte. Deze Vietnam-shooter werd niet al te best ontvangen. Ik ben benieuwd hoe ze dat hebben beleefd.

Frank: "Het is natuurlijk niet leuk als je spel slecht wordt besproken maar in dit geval wel begrijpelijk. We hadden veel dingen beter willen doen."

Meindert: "Speluitgeverij Eidos gaf ons weinig tijd. Dat we het zo ver hebben geschopt is eigenlijk verbazingwekkend."

"Daar komt bij dat het ontwerpteam een zootje was," zegt Mathijs. "Niemand wist hoe het spel moest worden. Vaak kwamen de beste ideeën van tekenaars en programmeurs, een rare situatie."

Frank: "Toch was het een aangenaam project, we hebben niet extreem hoeven overwerken. Bovendien heeft ShellShock toch behoorlijk goed verkocht."

Alastair: "En dan zijn er de mailtjes van mensen die ons bedanken voor het geweldige spel. De mening van de bladen geeft niet het hele plaatje weer."

> **"HET IS NIET GEZEGD DAT WE NOOIT MET EEN MARIO KNOCKOFF KOMEN!"**

SAMENWERKING

Hoe het ook zij, de jongens vinden het prettig dat ze meer tijd aan hun games kunnen besteden sinds

STERDAM



Beelden uit de trailer van Killzone 3 dat gemaakt wordt voor de PlayStation 3.

ze een exclusieve overeenkomst hebben met Sony - met alle voordelen van dien. "We krijgen bijvoorbeeld als eerste informatie over nieuwe hardware", aldus Alastair.

Frank: "Bijna wekelijks zijn er Sony-producers over de vloer, het zijn haast collega's. Ze vullen ons goed aan. Zij kijken wat de markt wil, wij gaan uit van wat we zelf willen spelen. Wel een beetje eng is dat Guerrilla uiteindelijk geheel afhankelijk is van Sony."

Arjen: "Maar Sony is ook afhankelijk van ons! Wij zijn voor hen de kip met de gouden eieren!"

VAN IDEE TOT SPEL

Om Killzone af te maken werd op iedere medewerker een beroep gedaan maar toen dat eenmaal achter de rug was, werd het bedrijf opgesplitst in meerdere teams.

"We doen 'een aantal projecten' voor Sony," zegt Alastair. "Dat is eigenlijk alles wat ik er over mag zeggen."

Mathijs: "We hebben alle voorbereidingen achter de rug en zijn met de productie begonnen. Sony benaderde ons met een basisidee, vervolgens heb ik de grote lijnen uitgezet. De basis staat vast; nu gaan we alles bouwen."

Arjen: "Alles ziet er nog heel basic uit. De omgevingen zijn kaal. Maar je kunt het al spelen, zodat we kunnen testen of het leuk is."

Meindert: "We voegen steeds nieuwe elementen toe. Tegelijkertijd verwijderen we de dingen die niet leuk genoeg zijn. Zo vormt zich langzaam het ideale spel."

Frank: "Elke maand werken we toe naar een zogenaamde 'milestone', een tussenversie. Als zo'n versie arriveert, gaan er twee dingen door je heen. Ten eerste is het leuk om je eigen werk in het spel te zien. Ten tweede is het leuk om te zien waar de rest aan heeft gewerkt. Een groot team kan érg veel doen in één maand!"

FOCUSTEST

Mathijs: "Laatst hielden we een focustest met een groep van vijftien testers. Ze werden gefilmd terwijl ze ons prototype speelden en na afloop moesten ze een formulier invullen. Ze kwamen met weinig issues en gaven vooral bevestiging dat onze ideeën oké waren. Dat gaf een heel goed gevoel!"

Meindert: "Grappig van zulke tests is dat je bijvoorbeeld ontdekt dat mensen een andere route door een level kiezen dan je had gedacht. Dat brengt je op nieuwe ideeën."

GRITTY

Ik ben natuurlijk benieuwd wanneer we meer gaan zien van het spel, maar Frank grapt: "Als we het zouden weten, zouden we het je héél misschien vertellen!" Wel wil Mathijs nog kwijt dat hij denkt dat zijn spel heel wat stof zal doen opwaaien. Dat belooft wat!

Als laatste stel ik een algemene vraag. Guerrilla is bekend geworden met twee rauwe, grauwe shooters. Willen de mannen zich beperken tot deze stijl?

Frank: "Er staat niet in het contract met Sony dat we beslist zulke games moeten maken, het antwoord is dus nee."

Mathijs: "En er werken hier veel getalenteerde mensen met ervaring in andere genres."

Alastair: "Met Killzone kwamen we bij Sony terecht. Logisch dat we ons allereerst uit de naad hebben gewerkt om dat spel zo goed mogelijk te maken. En in een nieuwe Killzone zal de mix van science-fiction en Saving Private Ryan zeker terugkomen."

Frank: "Maar het is dus niet gezegd dat we nooit met een Mario-knockoff komen!"



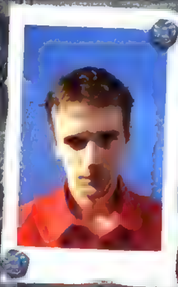
Killzone, dat bijna een jaar geleden verscheen.

ALASTAIR BURNS
PRODUCT MANAGER



Schot, geen Engelsman! Werkte als gamejourno, daarna als tester en solliciteerde toen bij Guerilla als productmanager. "Soms zijn leuke ideeën gewoon niet uitvoerbaar. In Killzone wilden we één gun waarin je allerlei uitbreidingen kon klikken. Ten eerste was het lastig om alle mogelijkheden te communiceren. Ten tweede zouden we alle mogelijke combinaties apart moeten modelleren. Vandaar de uiteindelijke opzet met vier uiteenlopende speelbare personages. Duidelijker, gevarieerder én minder werk voor ons!"

ARJEN BOKHOVEN
LEAD ARTIST



Kleedde de levels van Killzone aan en bepaalt nu de visuele stijl van een nieuwe game. Heeft ook een mening over game design: "Je neemt de speler eigenlijk constant in de zeik. Je geeft hem de illusie dat hij voortgang boekt terwijl hij feitelijk op de bank zit, met technieken als 'pushing' (door situaties te scheppen waarin de speler moet maken dat hij wegkomt) en 'pulling' (door zijn aandacht te trekken met bijvoorbeeld een knipperend voorwerp). Toch moet hij het idee houden dat hij de touwtjes in handen heeft, een delicate baláns."

MATHIJS DE JONGE
GAME DIRECTOR



Bepaalt hoe het spel wordt. Samen met Arjen maakte hij vroeger Game Boy-spellen. "Dat is iets heel anders dan consolegames maken, maar je leert wel hoe je projecten moet opzetten en, belangrijk, hoe je ze moet afmaken. Die kennis kun je toepassen op de PlayStation."

Na afloop vraagt Mathijs me of PU gelezen wordt door potentiële Guerrilla-medewerkers. "We zoeken namelijk tekenaars. Het gaat niet per se om je opleiding. Je stijl moet aansluiten, je moet de beperkingen van videogames snappen en je moet gewoon fantastische dingen kunnen maken."

MEINDERT EKKELENKAMP
SENIOR LEVEL ARTIST / VISUALISER



Baas levelbouw. "Het is mijn taak om een balans te vinden tussen detail en beeldverversing." Werd opgeleid als illustrator, maar ging al snel ook met 3D aan de haal.

"Ik vind het te gek om een level te spelen waar eindelijk alle graphics in zitten. Ineens zijn het geen polygonen meer maar komt je idee tot leven. Wat ik wel jammer vind is dat je geen directe feedback krijgt. Als een zanger op het podium staat, hoort hij aan het klappen van de mensen of ze het tof vinden. Wij hebben dat niet."

FRANK COMPAGNER
LEAD CODER



Lijmt de verschillende delen van het spel aan elkaar. Maakte bij Lost Boys gratis promotiespelletjes.

"Ik vind het fantastisch om je eigen spel in de winkels te zien liggen. Kort na de release van ShellShock was ik in Canada en nam ik een kijkje in een gameshop. Stond er een enorme ShellShock-display! Een paar maanden later was het Koninginnedag en liep ik met mijn kinderen over de vrijmarkt. Bood iemand ShellShock te koop aan voor een paar euro! Gelukkig lag Halo 2 ernaast... al was die wel wat duurder."

GAMESHOPS IN NEDERLAND

REVIEWS

BEESTENBOEL

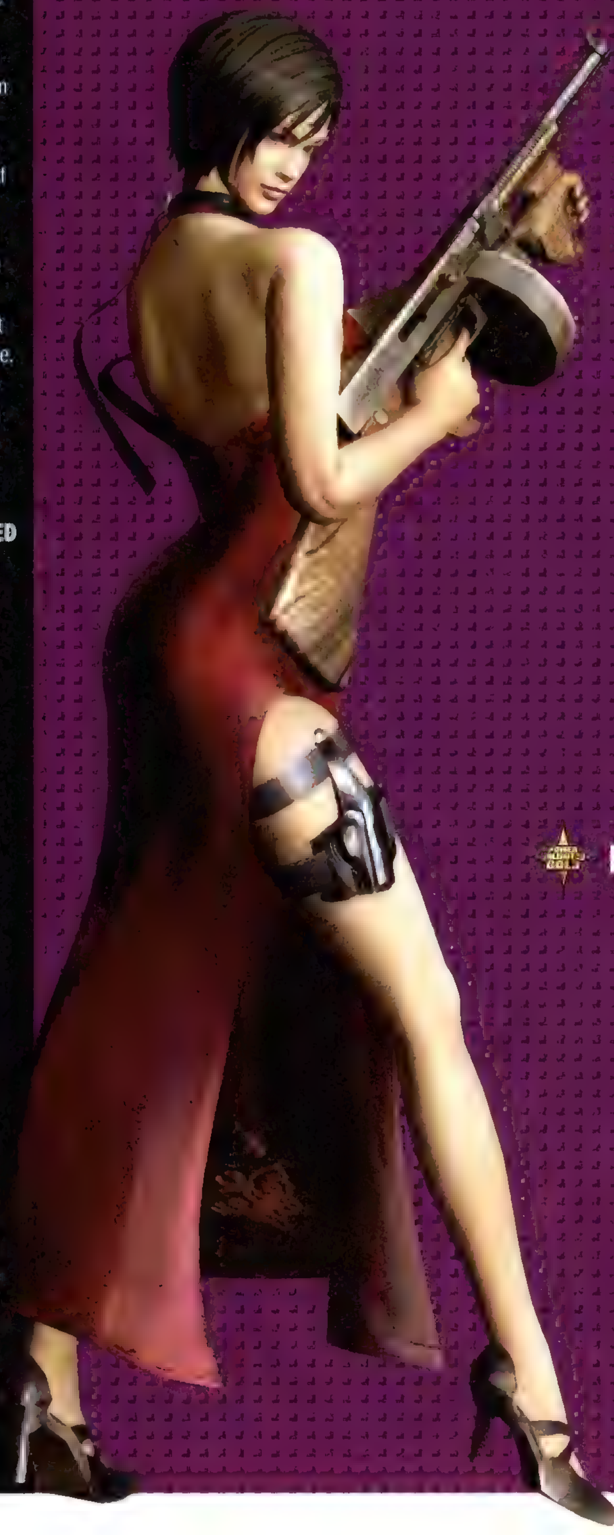
Sinds ik een PSP heb, ben ik weer ouderwets in de ban van het gamevirus. Elk verloren moment, pak ik "my precious" en sluit ik me van de buitenwereld af. M'n favoriet op dit moment is DTM Race Driver 2, dat zich met name vanwege de Career mode uitstekend leent om af en toe even een halfuurtje op te pakken. Heerlijk! Voor 't eerst is 't mogelijk om racegames op een behoorlijke manier op een handheld te spelen. Ik schrijf games in 't meervoud want ook met Colin McRae (behoorlijk lastig overigens), WipEout Pure en Ridge Racer is het genieten geblazen. Toch, het is natuurlijk niet allemaal hosanna met die PSP spellen. Zo ben ik begonnen met Ape Escape maar dat kon me toch echt niet boeien. Ik heb sowieso weinig met beesten in games. Sonic, Donkey Kong, Crash Bandicoot, Zoo Tycoon enz. Ik zie de kwaliteit maar aan mij is 't niet besteed.
Geen probleem natuurlijk; iedereen z'n voorkeur en als je geen beestenboel in je handheld, PC of console wilt, doe je 't gewoon niet, heb je er ook geen last van.
Tenminste, dat dacht ik; totdat onlangs een beestenspel op de markt verscheen waar geen ontkomen aan is, ook als je het zelf niet eens speelt! Ik heb 't natuurlijk over Nintendogs.
Hier op de redactie hebben Jeroen, Muriëlle en stagiair Stefan de game in hun DS zitten, en dus hoor je hier de godganselijke dag: "zit, braaf, af, lig" en weet ik veel wat onzin nog meer. Mensen die op de gang bij ons langs lopen, weten nu zeker dat die gasten bij de PU niet helemaal sporen... en gelijk hebben ze. Al dat idiote geschreeuw tegen een spelcomputertje, heeft echter één ding opgeleverd in positieve zin: ik kreeg spontaan een idee voor m'n maandelijkse 0 - 100 rijtje, deze keer dus over virtuele beesten. De volgorde is helemaal bepaald door m'n beide kinderen; nou ja, bijna helemaal dan...

ED

0-10	PINO
10-20	DIKKIE DIK
20-30	CALIMERO
30-40	ALFRED J. KWAK
40-50	DIDDL
50-60	KERMIT
60-70	PLUTO
70-80	STAMPERTJE
80-90	KOEKIEMONSTER
90-100	MR. ED, HET SPREKENDE PAARD

BOR'S TIPS

Heb je vragen over een bepaalde game, zit je vast tijdens het spelen en ben je wanhopig op zoek naar codes, cheats, hints of live hulp dan kun je bellen met de hulplijn van Bor, genaamd 1-Up.
1-Up is te bereiken op zondag, maandag, dinsdag en woensdag van 15.00 uur tot 20.00 uur en op donderdag van 16.00 tot 21.00 uur. Telefoon: 0900 - CALL 1UP (0900 - 2255187). De kosten bedragen € 0,65 per minuut.



SCORE **93** | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

F.E.A.R. is dé PC first-person shooter van dit moment. Om bang van te worden, zo goed...



Na de vrijgegeven demo van F.E.A.R. hielden alle PC gamers hun adem in. Als dit slechts een voorproefje was van hetgeen ons te wachten stond, hoe goed moest de complete game dan wel niet worden?

Voor sommige games wil je door het vuur gaan. Op de barricade klimmen of desnoods op een paar sinaasappelkistjes gaan staan, om vervolgens met een megafoon rond te bazuinen dat je met een fantastisch spel te maken hebt. Eigenlijk moet ik het ook gewoon doen: mijn raam openzetten en schreeuwen: "shooterfans op PC hier te lande, verenigt u en komt allen tezamen: speelt F.E.A.R. en gaat heen in vrede opdat gij zult genieten en onder den indruk zal zijn."

Bij deze dus. F.E.A.R. wil je niet missen. Sinds de E3 vorig jaar hangt er een wolk van mysterie en een zweem van spanning rond de nieuwe shooter van Monolith. De makers hebben de kaken stijf op elkaar gehouden en het verhaal - en dat is knap in deze tijd van wildgroeiend internet - al die tijd geheim weten te houden.

Ik sputterde en viste, maar kreeg steeds nul op rekest. In retrospectief ben ik er blij om want de spanning van F.E.A.R. blijft daardoor tijdens het spelen absoluut gewaarborgd.

KANNIBALISME

Ik zal dan ook trachten zo min mogelijk inhoudelijks te verklappen zodat eenieder straks dezelfde toffe ervaring als ik mee kan maken.

Wat de meeste gamers waarschijnlijk wel al weten is dat deze shooter tweeledig is. Enerzijds zijn er de shootouts met de opgepompte kloonsoldaten, beter bekend als de Replica Soldiers onder leiding van de freaky Paxton Fattel, met kannibalistische trekjes. Paxton is geobsedeerd door Alma; een klein meisje met zwart haar dat zo uit de film The Ring of The Grudge weggelopen zou kunnen zijn.

Anderzijds speel je in F.E.A.R. nachtmerrielevels waarin diezelfde Alma het je behoorlijk lastig maakt en fucked met je hoofd.

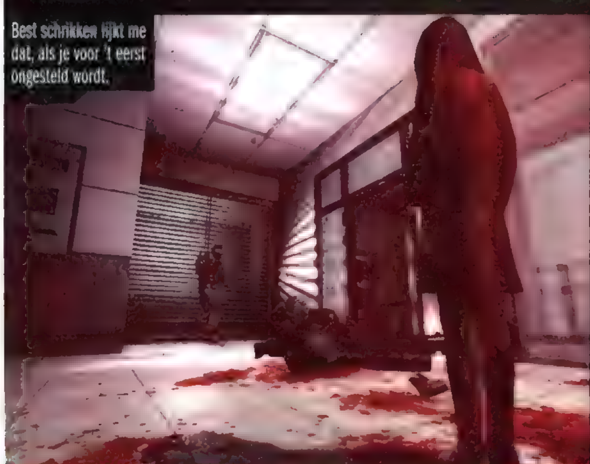
Het hoe en waarom van het verhaal laat zich al snel raden, en zo heel hoogdravend is 't allemaal ook weer niet. De gameplay is er niet minder meeslepend om en het spel laat je menigmaal ongenadig schrikken.

IN BEWEGING

Het knappe (en ook wel lastige) is dat de shootouts in F.E.A.R. nooit in afgesloten ruimten plaatsvinden. Altijd zijn er meerdere routes, gangen, trapjes of doorloopjes die uitkomen in een centraal gebied waar de shootout start. Daardoor dien je zelf ook voortdurend in beweging te blijven.

Verschansen achter een pilaar heeft weinig zin want je kunt er donder op zeggen dat een vijand opeens achter je staat. Of dat deze zelf zo slim is om een trappetje af te sjezen en zijn maten te helpen omdat ie daar meer overlevingskansen heeft.

Ik heb het al eens gezegd en ik zeg het nog een keer: de A.I. is van ongekend niveau en de vertak-


Best schrikken lijkt me dat, als je voor 't eerst ongesteld wordt.


En daarom hebben wij thuis een houten vloer.

MONOLITH • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951250 • WWW.WHATISFEAR.COM



Als de afdeling automatisering ergens niet blij mee is, is het wel bloed in je toetsenbord.



"Stel je niet aan, je bent zo weer op de been."

F.E.A.R. 2?

De eindscène van F.E.A.R. ga ik nog niet verklappen maar ik kan je al wel vertellen dat we hier te maken hebben met een klassieker die bij kan worden geschreven in de annalen van de gamehistorie. En zelfs daarna loont het om (verbijsterd) naar de eindcredits te blijven zitten. Want als de laatste credits voorbij rollen, krijg je een zeer spannend telefoongesprek te horen. Eentje dat je niet wilt missen! Dare I say sequel?

"VOORAL DE STERFSCÈNES, DE TE VEROORZAKEN SCHADE, DE BLOEDERIGE TAFERELEN, DE PHYSICS EN DE ONTPLOFFINGEN ZIJN VISUELE HOOGSTANDJES."

king van levels draagt daaraan bij, dat is gewoon heel goed gedaan.

MATRIX

Daaraan gekoppeld kan ik meteen stellen dat de slowmotion feature geen gimmick is maar een noodzaak omdat je anders sommige situaties pertinent niet overleeft. Het ziet er natuurlijk waanzinnig cool uit volgens Matrix concept (de film), het geluid klinkt in slowmotion vele malen lager en het beeld vertroebelt, maar je hebt deze bullet-time dus écht nodig om heikele situaties te overleven.
Tegelijkertijd kun je zelf ook flink huishouden aangezien de protagonist van dit spel niet helemaal kosjer op aarde is gekomen (!) en je speciale vaardigheden geniet. Zo kun je je gezondheid langzaam verbeteren en kun je langer van slowmotion gebruik maken, naar gelang je verder in het spel komt. Mmmm?

VLESELIJK GENOT

Wapens staan je daarin bij en het aardige is dat je maar tot drie wapens mee kunt zeulen. Ieder wapen, op het pistool na dan, is moddervet dus is 't echt afwegen welke je wanneer omwisselt. Eén wapen zul je echter altijd bij je willen dragen: de Assault Shotgun. De eerste keer dat een Replica soldier een kop van een romp schiet en dat hoofd rolt nog even spuitend na, ga je voor de bijl. Maar ook benen en armen kun je eraf schieten en met een welgemikt shot knal je boven en onder de gordel de boel netjes doormidden in twee vleselijke helften.
Het andere wapen dat ik in mijn hart heb gesloten, is de Nailgun die, in navolging van Painkiller, ijzeren pinnen afschiet waarmee je vijanden aan de muur kunt nagelen. Vooral in slowmotion is dit een waanzinnig bruut gezicht. Ook een paar ijzeren pinnen door knieschijven schieten is erg smakelijk om te aanschouwen. Toon geen genade voor de vijand, is mijn devies.

GRUWELIJK MOOI

F.E.A.R. is grafisch gruwelijk sterk en kan zich zonder meer meten met games als Doom 3 en Half-Life 2. Vooral de sterfscènes, de te veroorzaken puinhopen en schade, de bloederige taferelen, de physics en de ontploffingen zijn visuele hoogstandjes. Des te meer teleurgesteld ben ik in de speelomgevingen zelf. De nachtmerrie-levels zijn erg tof alleen, al die 'reguliere' shootouts vinden wéér plaats in donkere kantoorgebouwen, bedrijvencomplexen, verlaten laboratoria, een vervallen stadsblok en ga zo maar door. Ik kan nu echt geen virtueel bureau met PC meer zien en hetzelfde geldt voor de bekende balies, lockerrooms en engine rooms. Hoe mooi en knisperend scherp ook, het is al té vaak gebruikt. Des te leuker is 't dan weer wel om in die levels flink huis te houden en het stucwerk en de brokken glas en steen van de muren af te knallen.
Maar gelukkig, altijd net op het moment dat ik me echt begon te storen aan dezelfde ruimten, gebeurde er weer wat paranormaals en zat ik weer op het puntje van mijn stoel, of vond ik me weer vastgepind in een hoekje en moest ik vechten voor mijn leven.
Dus eigenlijk moet ik ook niet zeuren; F.E.A.R. is gewoon een angstaanjagend goede shooter geworden. Zien is geloven en spelen is beseffen.

MULTIPLAYER

F.E.A.R. kent ook multiplayer. Of het een lang leven beschoren is, moet nog blijken maar de game heeft wel een aantal punten die de multiplayer aantrekkelijk maken.
De wapens zijn te bruut en pakken heerlijk uit in multiplayer. Lichaamsdelen van een computergestuurd mannetje kapot schieten is leuk, maar een speler van vlees en bloed verneukeren... met de wapens in F.E.A.R. wordt dit naar een nieuw niveau getild.
Ook de slowmotion geeft de game een leuke extra. In principe is iedereen even snel maar wanneer je de vertragingsknop indrukt, je achter iemand staat en hem/haar vermoordt, is het voordeel en het visuele aspect niet te onderschatten.



Je kan van die game veel zeggen, maar een bloedeloos geheel is het niet.



Hoe dom kun je zijn; wie gaat er dan ook z'n aambeien uitknijpen!



Had ie m'n sticker 'I ❤ motors pletten' maar moeten lezen."



Als je je neus heel dicht bij dit plaatje houdt, kun je z'n verschroeide reethaar bijna ruiken.

GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-16 • VERWACHT: OUT NOW

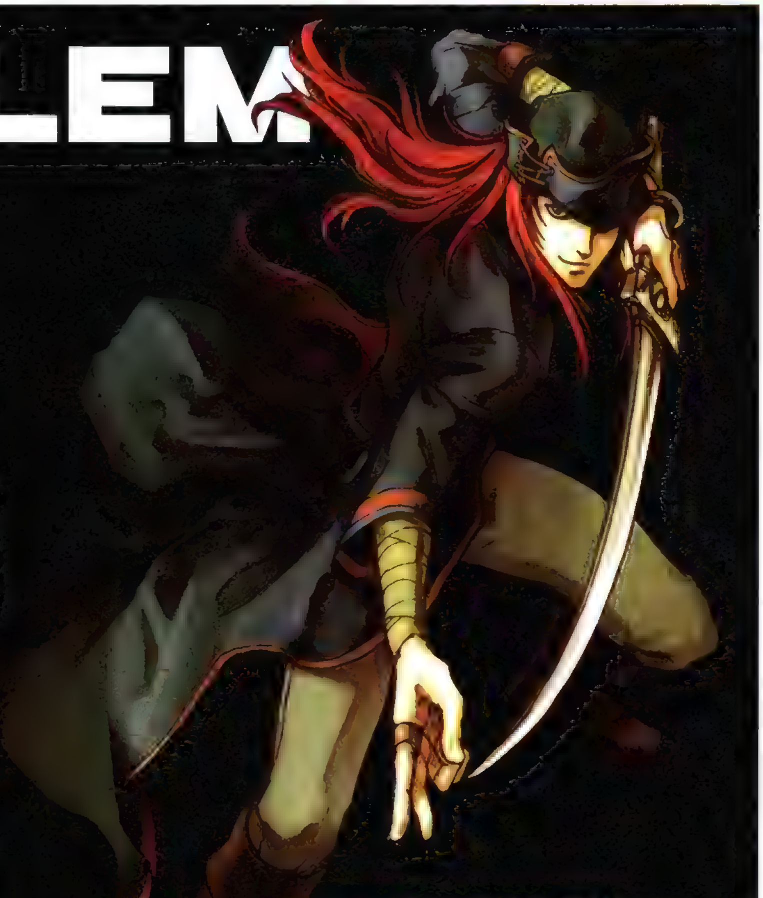

KONAMI
"Cracking game Gromit!"
Wallace & Gromit
THE CURSE OF THE WERE-RABBIT
Take control of Wallace, Gromit, or their new pal Hutch in this tale of giant vegetables, terrifying beasts, and madcap inventions. The official game of the blockbuster movie invites you to explore the perfectly recreated world of Wallace & Gromit. Using a sack load of Anti-Pesto gadgets and all your wits save Lady Tottington from a plague of rabbits. The devious Victor Quartermaine will be out to wreck your plans and then there's the mystery of the were-creatures to solve...
www.konami-europe.com/gs
FRONTIER
Aardman
PlayStation 2
XBOX
3+

JURJEN

GRAPHICS 7 · REPLAY 8 · GAMEPLAY 9 · SCORE 82

Aan de eerste Fire Emblem viel weinig toe te voegen, dus heeft Nintendo dat ook maar niet gedaan.

FIRE EMBLEM
THE SACRED STONES



Ik heb een tijdje rondgelopen met een doorgeladen DS. Doorgeladen met een dubbele dosis avontuurlijke strategie, kaliber Nintendo.

Advance Wars DS in de bovenste laadopening, check. Fire Emblem The Sacred Stones in de sleuf aan de onderkant, check. Ik hoefde maar eventjes een saai moment in mijn leven te bespeuren, en - klik - ik was alweer vertrokken. Weg uit de sleur, op naar een andere wereld.

SKIPPEN

Fire Emblem voert de speler mee naar een wereld waarin de Europese middeleeuwen samensmelten met Lord of the Rings-achtige magie en een flinke snuif Noorse mythologie.
The Sacred Stones biedt toegang tot een heel nieuw verhaal in de Fire Emblem-serie, maar blijkt in de praktijk weinig te verschillen van de voorganger. Om heel eerlijk te zijn wist het verhaal me ook maar matig te boeien. Gelukkig bestaat nog steeds de mogelijkheid om hele conversaties met een enkele druk op de start-knop te skippen.

VOORZICHTIG

De mix van (turn-based) Strategy en Role Playing is onverminderd sterk. Voor elke missie maak je een keuze uit je groeiende gezelschap krijgers, elk met een eigen gezicht, achtergrondverhaal en speciale kwaliteiten. Ervaring maakt ze sterker en veelzijdiger, je kunt er wapens en pantsers aan hangen om ze nog bekwamer te maken.
Als je aan de beurt bent heb je alle tijd om je dieven, ridders te paard, tovenaars en andere strijdtroepen met de cursor over het slagveld te slepen. Vervolgens kun je bijvoorbeeld een vijand in een aangrenzend vakje aanvallen met een hakbijl, of met een toverstaf een bondgenoot genezen.
Omdat een gesneuvelde krijger niet meer is terug te halen, word je vanzelf erg voorzichtig bij het verplaatsen van je troepen. Dit onderscheidt de game duidelijk van Advance Wars, waarin je de gezichtsloze eenheden zonder gewetenswroeging gebruikt als lokaas of kanonnenvoer.

OVERLOPEN

Als je het verhaal beter volgt dan ik, kun je soms gebruik maken van de mogelijkheid om twee specifieke eenheden met elkaar te laten praten. Hierdoor kunnen bondgenoten elkaar sterker maken, terwijl het soms ook mogelijk is om met een neutrale of vijandelijke eenheid te praten om deze naar jouw team te laten overlopen. Deze optie is wat uitgebreider uitgewerkt dan in de voorganger maar mag nauwelijks een nieuwtje genoemd worden.
Wel nieuw is de mogelijkheid om terug te gaan naar eerder voltooide levels om daar de nieuw verschenen monsters te verslaan. Dit kan handig zijn om een bepaald personage wat sterker te maken maar persoonlijk heb ik het slechts één keer gebruikt, enkel om te concluderen dat het weinig opleverde.



Door: **CyLat.** "Oorzaak bosbranden Portugal bekend."

ONDERSCHEIDEN

Als je het nog niet tussen de regels door hebt gelezen, zal ik het hier wat duidelijker stellen: ik vind het jammer dat er zo weinig is veranderd ten opzichte van de (briljante) voorganger. Als ik die klassieker uit mijn oude-spellendoos had gevist om 'm nog eens door te spelen, had ik waarschijnlijk net zoveel plezier beleefd.
De gameplay van Fire Emblem is en blijft ijzersterk en nauwelijks te verbeteren, maar ik had zo graag iets in The Sacred Stones gezien waarmee de game zich duidelijk zou onderscheiden van de voorganger. Dat zit er dus gewoon niet in.



Door: **demon.** "Kijk me niet zo aan wil je? Ik heb al genoeg problemen met mijn vrouw."



Door: **harmpje.** Zo ruikt Steven ook na 'ff' World of WarCraft spelen. Vergeet ie weer te douchen.

UITGESPEELD

Er zit weinig strategie meer in mijn DS. Advance Wars DS: uitgespeeld. Fire Emblem The Sacred Stones: uitgespeeld.
Advance Wars DS herinner ik me als 'die game waarin ik voor het eerst heel vaak van bevelhebber wilde wisselen om te proberen een verrassende wending aan de strijd te geven door de uiteenlopende kwaliteiten van die maffe gasten te benutten. The Sacred Stones herinner ik me als 'die game die zich van de voorganger onderscheidde door... eh... door... een, eh... ander verhaal ofzo?'

> "EEN STRATEGISCHE TOPPER DIE JE MET VEEL PLEZIER EEN HELE LANGE TIJD IN JE DS/GBA OF MICRO KUNT HOUDEN."



IN ORDE

The Sacred Stones is dik in orde. De missies zijn uitdagend en gevarieerd, het evenwicht tussen de verschillende eenheden is subliem, het spelverloop immer stimulerend, de boel laat zich perfect besturen en de mogelijkheden om dieper liggende informatie naar boven te halen zijn overzichtelijk en verregaand.
Als het je niet zoveel uitmaakt dat deze game weinig verschilt van de voorganger, is dit een strategische topper die je met veel plezier een hele lange tijd in je DS/GBA of Micro kunt houden.

NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

GENRE: RPG-STRATEGY • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW

PSP — JEROEN

GRAPHICS 8 · REPLAY 8 · GAMEPLAY 8

SCORE 82



COLIN MCRAE RALLY 2005 PLUS

Het racegenre is goed vertegenwoordigd op de PSP maar tot op heden ontbrak de meester van de rallygames. Daar komt nu verandering in.

Colin McRae Rally 2005 plus is, zoals de titel al doet vermoeden, de 2005 versie van Colin plus wat extra's. Nu zal iedereen die extra's een worst wezen aangezien iedere Colin McRae game om de speelbaarheid draait. En... dat zit behoorlijk goed in deze draagbare versie.

KNAP

Technisch gezien heeft Codemasters een puik staaltje werkt afgeleverd. Ze hebben de hele 2005 versie van Colin over weten te zetten op het kleine PSP schijfje, inclusief de zeer gedetailleerde pace notes die ingesproken zijn door de oude vertrouwde Nicky Grist.
Het is alleen een beetje wennen alvorens je de besturing goed in de vingers hebt. Normaal gesproken speel ik iedere Colin game met de vierpuntsdruktoets maar op de een of andere manier reageert deze toets op de PSP niet helemaal zoals ik het gewend ben. Dus moest ik noodgedwongen overstappen naar het analoge puistje.

BESTURING

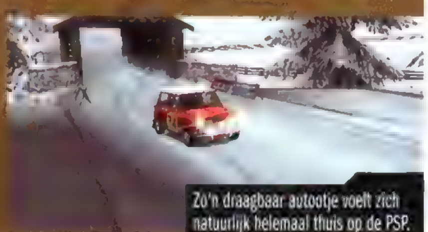
Met de analoge besturing lijk je veel betere controle te hebben over de verschillende wagens (een vierwiel aangedreven wagen reageert anders dan een voorwiel aangedreven auto) en kun je zelfs met behulp van de driehoektoets scherpe bochten beter nemen.
Erg vreemd is alleen dat de rem van ondergeschikt belang lijkt, de handrem voelt een stuk beter aan. Bovendien zit de rem onder de vierkanttoets en die reageert sowieso niet echt goed op mijn Japanse PSP.
Ik maakte dan ook vrijwel alleen gebruik van de handrem en ik moet zeggen, dat rijdt heerlijk. Ondanks dat de moeilijkheidsgraad behoorlijk hoog ligt, maar dat zijn we gewend van de Colin games.

WI-FI

Hoe knap het ook is om zo'n beetje een heel PlayStation 2 spel over te zetten naar de PSP, het gaat natuurlijk niet zonder slag of stoot. Zo zijn de laadtijden tussen de wedstrijden op het randje. Ze hadden niet veel langer moeten zijn want dat had 't spelplezier aanzienlijk bedorven. Denk aan de laadtijden waar Midnight Club 3 Dub Edition mee te maken heeft.
Verder hebben we echter te maken met een vrijwel 1 op 1 overzetting. Zo kun je naast de Championship mode ook nog eens kiezen voor de Career mode, waarin je onderaan de ladder begint en jezelf opwerkt tot de beste rallycoureur. Er zijn genoeg modi aanwezig om de levensduur van deze racer te verlengen.
Tevens is het mogelijk om via Wi-Fi tegen acht andere Colin bezitters te spelen of je upload je behaalde tijden of downloadt een herhaling of ghost van een andere speler. Helaas kun je dit soort dingen niet online doen, je moet dus wel in verbinding zijn met een andere speler.
Al met al is Colin McRae 2005 Plus een zeer uitgebreide en uitermate goed speelbare racegame geworden. Koning op de PSP is Colin echter niet, die eer is nog steeds weggelegd voor Ridge Racer.

"Was dat nou een poema of een verwilderde kat die we net plat reden?"





Zo'n draagbaar autootje voelt zich natuurlijk helemaal thuis op de PSP.

OUT NOW • CODEMASTERS • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.CODEMASTERS.NL

PLAYSTATION 2 — STEVEN

GRAPHICS 8 · REPLAY 7

Laten we wel wezen, Dragonball is natuurlijk dé licentie voor een fighting tempo nieuwe delen uitramt.

DRAGON BUDOKAI TENKAICHI



Dragonball Z is een bijzondere serie, ik denk dat we dat wel kunnen stellen. Tijdens een bezoek aan Japan wordt meteen duidelijk hoe populair deze serie nog steeds is. Overal op straat hangen posters van nieuwe Dragonball pachinko machines of andere gekke gokspelletjes.

Ik heb in Japan zelfs een stand-alone videogame gezien die je rechtstreeks op de TV aansluit, en je bestuurt door als een gek voor een apparaatje in de lucht te stoten en kamehameha's op het beeldscherm af te vuren.
Maar niet alleen de Japanners krijgen maar geen genoeg van Goku en zijn vrienden, ook de rest van de wereld blijft alles met open armen verwelkomen dat onder deze licentie wordt uitgebracht.
Gelukkig zijn de tijden veranderd en betekent dat niet meer per se dat we ons een weg door belabberde games moeten banen want de laatste



"Nou zeg, rijdt die motor alweer zonder mij weg!"



GENRE: FIGHTING • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

DRAGONBALL Z: BUDOKAI TENKAICHI

GAMEPLAY 8 | SCORE 80

game serie. Niet zo verwonderlijk dus dat ontwikkelaar Spike er in hoog

BALL Z

Dragonball Z fightinggames waren best wel goed. Natuurlijk hebben we niet te maken met vloeiende en strakke gameplay zoals je die vindt in een Tekken of Dead or Alive, evengoed is de basis die op de SNES is gelegd ondertussen doorgeëvolueerd tot een vermakelijk geheel.

"Waar collecteer je dan voor? Het Groene Kruis, kinderboerderij Willy Wortel of carnavalsvereniging De Pieskiekers?"



ONDER WATER

Tijdens een gevecht volgt de camera jou altijd van achter, terwijl jij door de lucht zweeft of om je vijand heen cirkelt. Je kunt met twee van de schouderknoppen verticaal dalen of stijgen, terwijl een derde schouderknop ervoor zorgt dat al jouw aanvallen op de vijand zijn gericht.
De overgebleven vierde schouderknop is voor het opladen van jouw Chi, waarmee je speciale aanvallen doet. Hoe langer je deze laadt, des te krachtiger zijn de mogelijke speciale aanvallen. Verder heb je een energie aanval van lange afstand en kun je verschillende stoot en trap combo's uitvoeren.
Met een dash kun je lange afstanden overbruggen, wat regelmatig nodig is als jij je tegenstander net met een speciale worp door een enorm rotsblok heb gesmeten aan de andere kant van het uitgestrekte gebied waar het gevecht zich voltrekt.
Nieuw ditmaal is de mogelijkheid om onder water te duiken en daar verder te vechten, wat erg wreed is. Verder heb je nog een knop om te blokken die, mits juist getimed, de vuurballen en andere speciale aanvallen van jouw tegenstander kan tegenhouden of zelfs terugkaatsen.

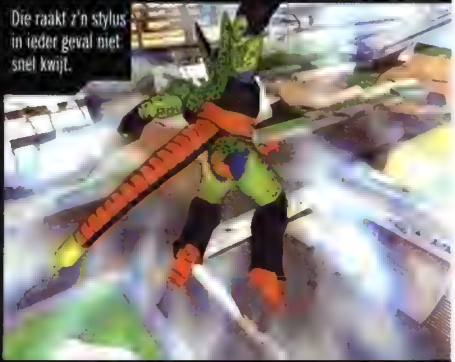
> "HET BELANGRIJKSTE BIJ HET SPELEN VAN BUDOKAI TENKAICHI IS DAT JE ECHT DAT DRAGONBALL GEVOEL KRIJGT."

VERZORGD

Het belangrijkste bij het spelen van Budokai Tenkaichi is dat je echt dat Dragonball gevoel krijgt. Dat is verder ook zeker te danken aan de productiewaarde, die absoluut zijn steentje bijdraagt. Het blijft natuurlijk jammer dat er geen Japanse taaloptie aanwezig is (sorry, maar daar zal ik altijd over blijven zeiken), maar ze hebben in ieder geval de acteurs die ook de Engelse stemmen in de tekenfilm verzorgen weten te strikken.
Ieder menuutje wordt keurig door een bekend personage begeleid en ziet er goed verzorgd uit. Ook zijn er meer dan genoeg spelmodes aanwezig, die er met name wat betreft de uitvoering erg goed van afkomen.
Zo kun je er voor kiezen om te gaan beuken op het klassieke World Tournament kampioenschap, waar je trapsgewijs verschillende vijanden moet verslaan om zo uiteindelijk de titel van wereldkampioen te verdienen.
Er zijn nog een aantal simpele modes waarin je instant kunt gaan vechten, maar de echte kracht zit 'm in de Story mode. Hier kun je alle bekende saga's uit Dragonball Z naspelen, die ieder uit een flinke hoeveelheid typerende gevechten bestaan voor de vele verhaallijnen.
Van memorabele vijanden Cell en Frieza, tot Majin Buu en de Androids aan toe, voor de fans valt er genoeg te halen.

SAME OLD

Het enige minpunt, los van enkele kleine technische onvolkomenheden, is dat Budokai Tenkaichi precies hetzelfde trucje doet als zijn voorganger. Natuurlijk ziet alles er weer iets beter uit en zijn de modes nog uitgebreider, maar het zijn dezelfde saga's die zijn verwerkt tot een fightinggame.
Ik blijf het leuk vinden, maar bedenk eerst zelf even of jij hier nog niet op uitgekeken bent voordat je aan Budokai Tenkachi begint.



Die raakt z'n stylus in ieder geval niet snel kwijt.



Zo'n klap waarmee je iemand in één keer laat neerstorten, noem je ook wel een Omurtje.

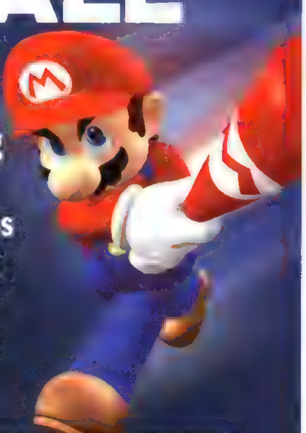
SPIKE • ATARI • TEL:040-2393580 • WWW.ATARI.COM

GAMECUBE | JURJEN

GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 6 | SCORE 68

MARIO SUPERSTAR BASEBALL

Ik speelde eerst de Japanse en toen de Amerikaanse versie van Mario Baseball, en ging er vanuit dat het daar bij zou blijven. Maar nee hoor, daar was ie zomaar, pontificaal aanwezig op de Europese releaselijsten: Mario Superstar Baseball. Zijn we blij of zijn we blij?



Honkbal is best een aardige sport maar als videogame werkt het meestal niet zo goed. Eigenlijk is het dus nog best knap van Nintendo dat ze vanuit hun Marioaanse kijk op de sport een lekker speelbare en zeker niet onplezierige spelervaring hebben geschapen.
Als de bal is geworpen, moet je je slagkracht opladen door de A-knop ingedrukt te houden, de baan van de bal te volgen, je spelfiguur binnen een vierkantje razendsnel in stelling te brengen, en de A-knop los te laten. Wat volgt is een slag. Meestal in de lucht, soms nog net tegen de bal, soms ook vol erop. Dat laatste is de kick van de game. Zo'n slag waarmee je de bal hoog bovenlangs de panikerige veldspelers het stadion uit poeiert, daar doe je het allemaal voor.
De rest van de gameplay is wat minder opwindend. Er zijn nog wat strategische aspecten als de bal eenmaal in het veld is - laat je de spelers op de honken wel of niet proberen nog een extra honkje te stelen?



"Oeps, ik ben iets vergeten. Wat ben ik toch een knuppel."



Hè hè, eindelijk heeft Nintendo een realistische sportgame gemaakt...

SCHAMEL KICKJE

Als veldpartij is de game vaak aan de saaie kant. Je moet de bal gooien en dat kun je op verschillende manieren doen. Het is natuurlijk de bedoeling om de bal zo te werpen dat de tegenpartij hem niet kan raken maar ik betrapte me erop dat ik 'm vaak stiekem juist zo gemakkelijk mogelijk gooide. Alles voor een beetje opwinding.
Het vangen van een verre bal kan misschien nog wel eens een kick zijn. Maar dat is dan een uitzondering. Op z'n best een schamel kickje, daar doe je het voor, als veldpartij.
Natuurlijk is de opwinding des te groter als je vervolgens weer met je knuppel mag spelen.

HONKBALPETJE AF

Ik neem mijn honkbalpetje af voor de talloze manieren waarop Nintendo de game heeft opgeleukt (een verhaalgedreven en avontuurlijke spelvariant met RPG-invloeden, een dikke dertig bestuurbare spelfiguren met uiteenopende kwaliteiten, een sterbonussysteem voor super-moves, een leuk bedacht scoutingsysteem, een trits aardige minigames, spelvarianten voor twee, drie of vier spelers), maar uiteindelijk kunnen deze van honkbal niet iets maken wat het niet is.
Mocht honkbal echter helemaal je ding zijn, dan is deze game dat ook; veel leuker kunnen ze het niet maken.
Persoonlijk vind ik honkbal een iets te beperkte sport om op zichzelf een full priced videogame te kunnen dragen. Ik zou dit meer iets vinden voor een bundeling met twee of drie andere sporten, uitgebracht als Super Mario Sports of zo. Dát zou pas iets zijn om voor te rennen!

NAMCO • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL



SMS & BEL EN WIN!
ALS JIJ KANS WILT MAKEN OP DE SONY PSP SMS DAN PL PSP NAAR 5030 OF BEL 0909-900.90.32
EN JE HOORT METEEN OF JE HEBT GEWONNEN! MAAK JE LIEVER KANS OP EEN ANDERE VETTE PRIJS?
SMS DAN PL PLUS DE CODE NAAR 5030 OF BEL NAAR 0909-900.90.32 ALS JE GAAT SMS'EN BEN JE
MAXIMAAL € 4,50 KWIJT. ALS JE BELT, BETAAL JE € 0,80 PER MINUUT.
NINTENDO MICRO
SMS: PL MICRO NAAR 5030
PSP + 5 GAMES NAAR KEUZE!
bijvoorbeeld:
SMS: PL PSP NAAR 5030
5 GAMES NAAR KEUZE!
5 topgames naar keuze, voor iedere console!
SMS: PL GAME NAAR 5030
NOKIA 8800
SMS: PL 8800 NAAR 5030
PS2 SILVER EDITION PLUS 5 GAMES NAAR KEUZE!
+5 GAMES
SMS: PL PS2 NAAR 5030
XBOX 360 PLUS 2 GAMES NAAR KEUZE
+2 GAMES
SMS: PL XBOX NAAR 5030
SONY-ERICSSON W800i
SMS: PL 800 NAAR 5030
0909-900.90.32
NOKIA N90
SMS: PL N90 NAAR 5030
IPOD NANO
SMS: PL NANO NAAR 5030
XFX GEFORCE 6600GT 128MB AGP 2X DVI
TIP
SMS: PL XFX NAAR 5030
SAMSUNG D600
SMS: PL D600 NAAR 5030
JVC DIGITALE CAM
SMS: PL JVC NAAR 5030
NINTENDO DS PLUS 5 GAMES NAAR KEUZE
+5 GAMES
SMS: PL DS NAAR 5030
5 DVD'S NAAR KEUZE!
voorbeeld
5 topdvd's naar keuze!
SMS: PL DVD NAAR 5030
POWERED BY TELEFUTURE

JAN

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 75

Als je Serious Sam 2 niet te serieus neemt, zul je je prima vermaken met deze zuurstokgekleurde, pretentieloze, simpele knal-maar-raak-knaller.

SERIOUS SAM 2



Tussen alle tactische team-based shooters en schietspellen waar de complete Amerikaanse legerstaf aan mee heeft gewerkt, is het leuk om af en toe je verstand op nul te zetten en op alles te schieten wat beweegt. Enter Serious Sam 2!

Far Cry on LSD, daar doet Serious Sam 2 aanvankelijk aan denken. Dit moet bijkans de meest kleurrijke game ever zijn op PC. Serious Sam 2 blijft trouw aan z'n roots en prolongeert de felgekleurde uitstraling van z'n voorganger. Ook de grote open omgevingen en de golven vijanden die je met drommen tegelijk tegemoet rennen, zijn weer van de partij. Uiteraard is er wel het een en ander veranderd. Zo kent de gameplay nu heuse missies, zijn er voertuigen van de partij en komt alles fraai in beeld door een nieuwe 3D engine met een daaraan gekoppelde physics engine. Dat laatste betekent dat vijanden bij explosies alle kanten op spatten en dat ziet er vet uit.

VARIATIE

Het verhaal is flinterdun en ook niet serieus bedoeld. Schietgrage Sam dient vijf delen van een eeuwenoud medaillon bij elkaar te vinden om uiteindelijk The Notorious Mental en zijn legers van freaks te kunnen verslaan.
Hiervoor dien je verschillende werelden en diens bewoners te bezoeken, en het ene volk ziet er nog weirder uit dan het andere. Hoe oppervlakkig ook, de verschillende volken zorgen toch voor enige 'verdieping' in de game. In het vorige avontuur van Sam was het puur hersenloos knallen, nu dien je bijvoorbeeld een stam blauwe pygmeeën te beschermen tegen aanstormende baddies, of hop je achter afweergeschut en dien je een bepaalde tijd een basis te verdedigen. Een andere keer ren je als Sam heen en weer in een poging een doel te beschermen en tegelijk schakelaars om te zetten; dergelijke spelelementen zorgen voor enige variatie in de hectische actie waar het uiteindelijk allemaal om draait.



Je kunt wel zien dat hier een pro-staat. (Lezers boven de 50 begrijpen de woordspeling vast wel)



Een soort Madden voor Boris.

MANIAKALE CLOWNS

De A.I. van de baddies is in vergelijking met F.E.A.R. bijna prehistorisch maar Serious Sam 2 moet het daar ook niet van hebben. Denk trouwens niet dat de game daardoor een eitje is want door het bizarre aantal vijanden op het scherm, is je nooit rust gegund. Het is rennen, ontwijken, knallen, ammo verzamelen, wegduiken, heen en weer spurten en schieten, schieten en nog eens schieten.
Vaak sta je tegenover twee à drie verschillende soorten vijanden, zowel op de grond als in de lucht. En dus zul je je kogels goed moeten verdelen tussen maniakale clowns op aarde en zwevende tovenaars boven je.
Je begrijpt het inmiddels al; de enige consistentie in Serious Sam 2 is dat er geen consistentie is. Allerlei soorten vijanden en wapens zijn op een hoop gegooid, maar juist dat past bij de al even losgeslagen gameplay. Enorme robotspinnen, buitenaardse monsters, martial arts bad guys en zombie agenten zijn slechts een paar voorbeelden uit het rariteitenkabinet van Notorious Mental. En als je wapens even niet meer afdoende zijn, berijd je een vuurspuwende dinosaurus of rol je een enorme bal met spikes over je vijanden heen.

PRENTENTIELOOS

Het is lachen, het is onderbroekenlol, het is oppervlakkig knallen... maar het werkt. Tenminste, in singleplayer voor een paar uur per dag. Dit is geen game die je onafgebroken in een ruk uitspeelt. Daarvoor kan het totaalpakket niet lang genoeg achter elkaar boeien. Echter, de midprice en de pretentieloosheid van Serious Sam 2 zijn meer dan een prettige bijkomstigheid.

> "HET IS LACHEN, HET IS ONDERBROEKENLOL, HET IS OPPERVLAKKIG... MAAR HET WERKT."

♪ Op een grote paddestoel, rood met witte stippen. Zat een klein rood duiveltje heen en weer te wippen. Toen kwam er een vijand aan en met z'n grote bek schoot hij toen dat mannetje van reet tot oren lek. ♪



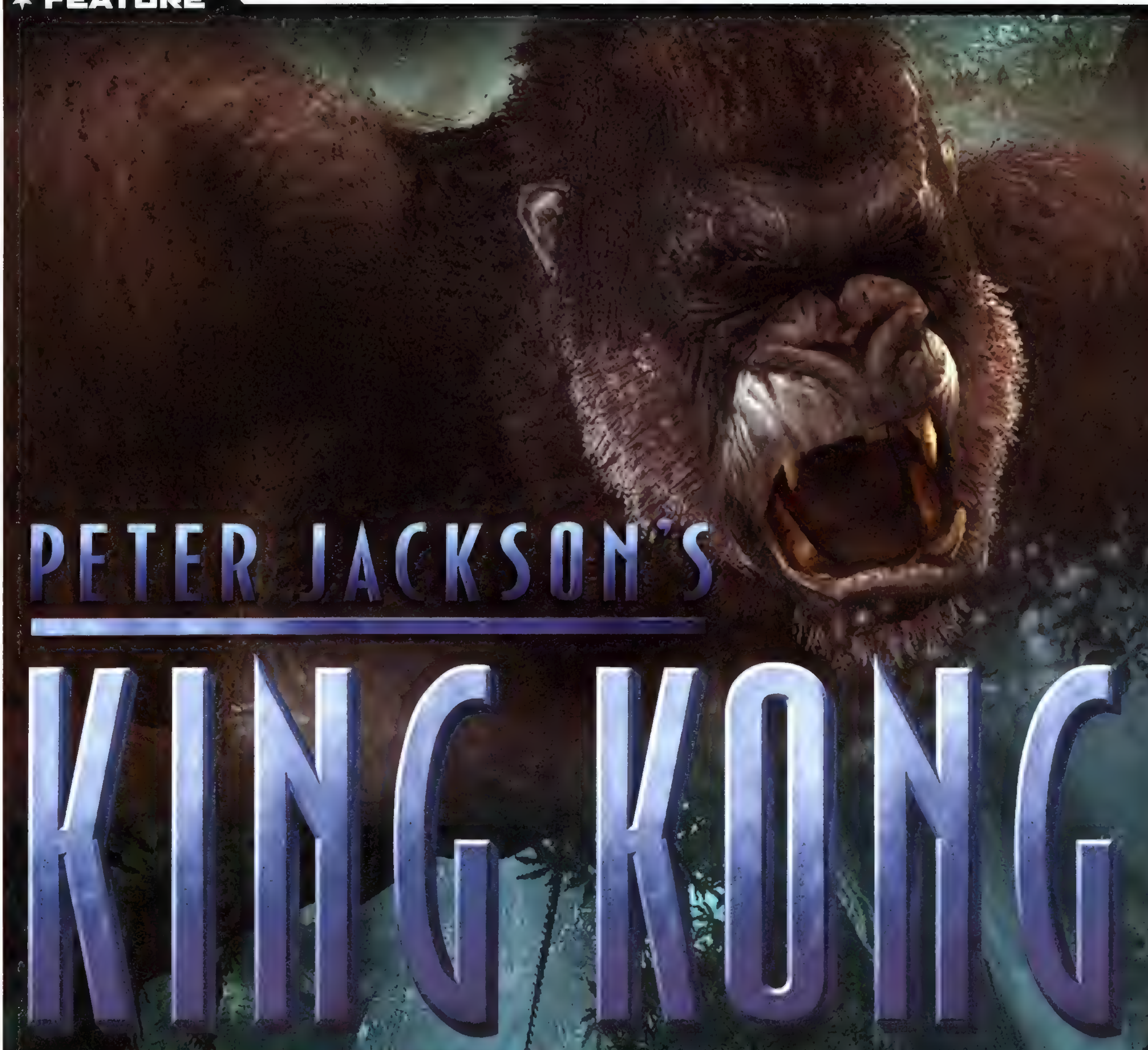
MULTI-PLAYER

De multiplayer is vermakelijk voor even een paar potjes fraggen tijdens de lunchpauze maar opzienbarend is het allerminst.
Wel noemenswaardig is de mogelijkheid om (op PC) met zestien man co-op te spelen! En zelfs met zestien man blijft er nog meer dan genoeg knalvoer over op het scherm.



Kijk uit met die jongens, ze hebben nogal een kort lontje.

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 16 • VERWACHT: OUT NOW



PETER JACKSON'S KING KONG



"Hebbes vriend. En in 't vervolg eerst goed kauwen voor je een olifantje doorslikt, hè."

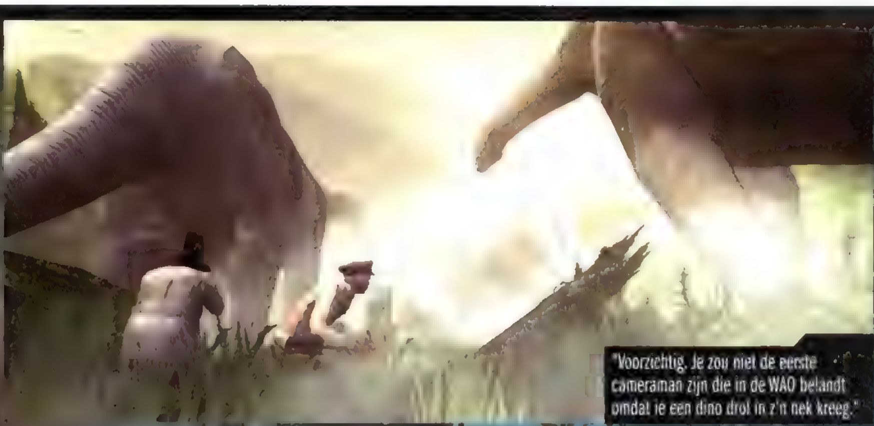
Na het Franse Montpellier, was nu New York aan de beurt voor de follow-up presstour van Peter Jackson's King Kong: misschien wel de belangrijkste najaarstitel van Ubisoft. Jan vloog voor ons naar The Big Apple. **JAN**

[illegible] weinigen de oorspronkelijke film [illegible], iedereen kent de zwart-wit beelden van de grote aap bovenop het Empire State [illegible] van New York. Het spel volgt die film niet tot in detail maar de rode draad van het verhaal zul je [illegible] terugzien. Uiteindelijk wordt de reu[illegible] dan ook gevangen, en vormt New York met [illegible]rabbers de grote finale voor dit oer[illegible]. Ik kan nu al nauwelijks wachten om dit [illegible] te gaan spelen.

We kregen een aantal korte gameplay [illegible] te zien van die New York levels, maar uiteindelijk zal slechts grofweg tien procent van de game zich [illegible] afspelen. Het merendeel van het spel bevind je je op Skull Island, in de zompige jungles vol gevaren. Jammer was alleen dat Universal Pictures ze para[illegible] is, dat ze ten tijde van deze perstrip nog geen goedkeuring hadden gegeven voor het daadwerkelijk spelen van de New York levels, waardoor het bleef bij het staren naar een groot scherm.

BORSTKAS TROMMELEN

Toch vond Ubisoft dat er genoeg reden was om een aantal Amerikaanse en Europese journalisten naar New York af te laten reizen. En gelukkig was er nog genoeg nieuws te zien na mijn eerdere bezoek aan de Montpellier studio.
Zo is de gameplay een stuk stabieler en zijn de levels rijker bevolkt met grafische details dan voorheen.



"Voorzichtig. Je zou niet de eerste cameraman zijn die in de WAO belandt omdat je een dino drol in z'n nek kreeg."



Eindelijk zagen de uitgehongerde homotariërs (eten uitsluitend mannenvlees) een vrouwtjesexemplaar.

Nieuw is de Fury mode van Kong. Wanneer de grote aap op zijn borstkast trommelt komt hij in een speciale mode waarbij het beeld geelgroen kleurt. De tijd lijkt te vertragen en Kong is tijdelijk nog sterker dan hij al was. De keerzijde is dat het op je borst trommelen behoorlijk wat tijd kost en op dat moment ben je dus extra kwetsbaar voor de beten van de eveneens beeldvullende dino's.

PRIJSSCHIETEN

Hoe de shooter gameplay in z'n werk gaat kwam in New York ook wat beter naar voren. In de persoon van Jack speelt het spel als een traditionele first-person shooter, al zul je ook delen slechts met houten spiesen, speren en botten moeten zien te overleven. Wanneer je wel een wapen in je knuisten hebt, is het niet alleen maar knallen op reuzeninsecten en reptielen. Andere onderdelen laten je bijvoorbeeld Ann begeleiden die op een parallelle richel dinosauriërs en vleermuizen van haar af mept. Aan jou de taak om van een afstand de beesten neer te schieten.
Een andere keer dien je meerdere personen van je crew te beschermen tegen aanstormende bugs en is het prijsschieten als sluipschutter, terwijl je zelf belaagd wordt door hapgrage vleermuizen.
Aangezien het spel in 1933 speelt, ben je in het bezit van wapentuig dat nog niet zo geavanceerd is met als gevolg dat je heel wat tijd aan herladen kwijt bent, en dat is met al die hongerige dino's in de buurt een hartkloppingen veroorzakende bezigheid!

KONG 360

Hoogtepunt van de presstour was het spelen met de Xbox 360 versie van King Kong. Het betreft hier geen ander spel, de gameplay is in basis hetzelfde als op de huidige systemen maar de Xbox 360 versie wordt als enige in Montreal gemaakt. Steeds als in Montpellier levels en personages af zijn, wordt de code naar Canada verstuurd waar een team, onder leiding van Jean-Francois Prévost, een baardige techwizard, de boel helemaal upgrade.
Het resultaat is een verschil van dag en nacht. Alle technische hoogstandjes als normal mapping, pixel shaders en specular mapping zorgen voor grafische details die met recht next gen mogen heten. De levels kennen tonnen meer detail.
Wanneer je in de stromende regen over rotspartijen rent, heb je daadwerkelijk het idee dat je ieder moment uit kan glijden. De lichteffecten zijn eveneens om te zoenen. Zonlicht dat door het bladendak heen breekt, brandende fakkels die de groeven en erosie van oude tempels weergeven, de maan die weerkaatst in het groene modderwater... wauw.
Meest indrukwekkend was de T-Rex wiens huid zo levensecht in beeld kwam, alsof ik een gigantische handtas van slangenleer door het beeld zag denderen.
De game werd overigens wel getoond op een HD televisie van tig duizend euro maar de makers bezwoeren dat de game er ook op een 'gewone' televisie heel erg mooi uit gaat zien.

OPRECHT

Nu ik King Kong in korte tijd twee keer heb gezien, begint het toch wel erg te jeuken. Ik kan niet wachten tot ik de game eens rustig van A tot Z kan doorspelen in plaats van midden in de actie gedropt te worden.
Ik denk dat King Kong in potentie de kans heeft een hele goede filmgame te worden, al ben ik nog niet helemaal overtuigd van de variatie in het spel. Duidelijk is wel dat Michel Ancel en Peter Jackson oprecht iets moois willen neerzetten met dit spel, en dat het allesbehalve een simpele cash-in game wordt.
Nu is het wachten op de speelbare code en dan kan ik jullie volgend nummer eindelijk mijn definitieve oordeel geven.

GBA • GAMECUBE • PC • PLAYSTATION 2 • XBOX • XBOX 360 • MOBILE

IN HET PAK GEHESEN



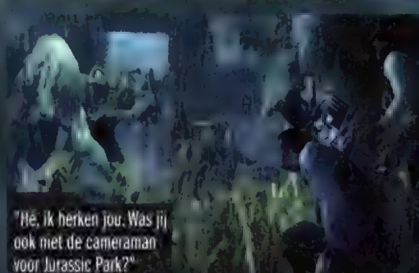


"Wegwezen; ik had al zo'n voorgevoel dat die inboorlingen niet zo happig zouden zijn op collectanten voor Stichting Aap!"

"DUIDELIJK IS WEL DAT MICHEL ANCEL EN PETER JACKSON OPRECHT IETS MOOIS WILLEN NEERZETTEN MET DIT SPEL."



"Oké Rex, het staat er op. Die plank kun je weer inleveren bij de rekwisietenafdeling en in de kantine liggen wat burgers en een huzarenslaatje voor je klaar."



"Hé, ik herken jou. Was jij ook niet de cameraman voor Jurassic Park?"



"Niet kijken meisje, het is een VPV!" (Vliegende Potlood Venter - red)

KONG MOBIEL

King Kong komt ook op de GBA uit en zelfs voor de mobiele telefoon. De handheld versies verschillen qua look en gameplay behoorlijk. Nog steeds wissel je tussen Kong en Jack maar nu speel je het spel als een sidescrolling action game. De cartoony look beviel me wel, alleen de gameplay oogde nog een beetje simpel. Het mist vooralsnog de impact die de console en PC broeders wel hebben.
Of het spel uiteindelijk ook voor


look into the eyes of the beast
www.kingkonggame.com
UBISOFT



JAPAN RAAKT DOMINANTIE KWIJT

TYPISCH JAPANSE GAMES STEEDS MINDER IN TREK

Japan is het gameland bij uitstek... nietwaar? Langer dan ik mij kan herinneren is het land van de rijzende zon de bron geweest van al mijn elektronische vermaak, maar daar zou weleens verandering in kunnen komen. **STEVEN**

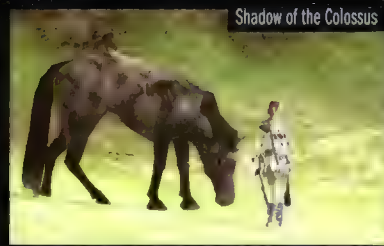
Ik denk dat bijna iedereen die in de videogame journalistiek is beland als kind dezelfde bladen las. En er was geen groter feest dan een nummer met daarin het uitgebreide verslag over een beurs waar tientallen zoniet honderden nieuwe games werden getoond.
Het was zelfs meerdere malen per jaar feest. Amerika had destijds de Consumer Electronics Show, die zowel in de zomer als in de winter werd gehouden. Deze beurs vindt nog steeds plaats maar is fundamenteel veranderd sinds de E3 zijn positie heeft ingenomen als autoriteit op het gebied van gamebeurzen in Amerika.
Daarnaast had je natuurlijk de Tokyo Game Show die nog steeds in Japan de dienst uitmaakt. En ook al is de positie van de TGS niet in direct gevaar, toch is er een opmerkelijke trend waar te nemen.



Shinobi

DOMINANTIE KWIJT

Zoals je in het verslag van de Tokyo Game Show 2005 elders in deze PU kunt lezen, zijn er nog steeds verschrikkelijk veel interessante games te vinden op deze beurs. Toch is het ondertussen zo dat bijna iedere ontwikkelaar en uitgever hun grootste aankondigingen en verrassingen bewaren voor de E3. Dit is natuurlijk ook logisch aangezien de TGS altijd nog een beurs is voor consumenten en de E3 voor de vakpers, maar toch.
Weliswaar zijn er nog steeds vele Japanse bedrijven die groots uitpakken op de TGS, maar die zijn ondertussen lang niet meer zo dominant als vroeger.
De Japanse markt verschilde natuurlijk altijd al van de Westerse markt wat betreft het type videogame dat de voorkeur genoot. Maar vroeger kwamen nu eenmaal de meeste titels van Japanse bodem en speelde bijna de gehele wereld (noodgedwongen) hun creaties.
Mede vanwege het steeds groter wordende niet-Japanse aanbod heb ik de indruk dat de kloof tussen beide markten steeds groter wordt.
Voor mij persoonlijk blijft de TGS vele malen interessanter dan de E3, al is het alleen maar om de ervaring die dit unieke land heeft te bieden. Een bezoek aan Japan blijft bijzonder en de sfeer op de TGS is nog altijd ongeëvenaard wat mij betreft.



Shadow of the Colossus



Genji



Ninja Gaiden

STERKE GAMEPLAY

Natuurlijk zijn er wereldwijd nog genoeg gamers die net zoals ik geïnteresseerd zijn in games afkomstig van puur Japanse ontwikkelaars. Ook blijft het bezoekersaantal van de TGS nog steeds ieder jaar gestaag groeien, maar dat zal meer te maken hebben met de explosieve groei van gamen wereldwijd.
Wat we als Westerse gamers echter niet mogen vergeten is dat, naast het feit dat twee van de drie huidige consoles van Japanse makelij zijn, we de vele toppers van bedrijven als Nintendo, Capcom en Konami aan de Japanners hebben te danken. Evengoed hoop ik dat hun fixatie op sterke gameplay (die ik met hen deel) ze uiteindelijk niet de das om zal doen.
De meeste Japanse bedrijven richten zich in eerste instantie op de Japanse gamer, en de opbrengsten afkomstig uit de rest van de wereld zijn mooi meegenomen (heel mooi meegenomen, zelfs), maar ik denk toch dat veel Japanse ontwikkelaars gek zouden opkijken als zowel Europa als Amerika hun games massaal links gaan laten liggen.
En het is een feit dat een groot gedeelte van de Westerse markt niet zit te wachten op unieke gameplay, als de graphics niet cutting edge zijn of er niet een bepaalde licentie aan verbonden is, en vanwege het sterk toegenomen aanbod aan (typisch) Westerse games is die afhankelijkheid van in Japan gemaakte spellen niet meer aanwezig.

> "HOPELIJK VEDIENT DE SMAAK VAN DE WESTERSE GAMER MEER CREDITS DAN IK ZE NU TOEKEN"

SUPER MARIO STREET

Oké, het is misschien een beetje doemdenken maar het is een feit dat er meer en meer ontwikkelaars uit de grond schieten in Amerika en Europa.
En met deze alsmaar groeiende markt wereldwijd kan ik niet anders dan me afvragen welke positie de Japanse ontwikkelaars in de toekomst zullen innemen in dit alles. Hopelijk verdient de smaak van vele Westerse gamers meer credit dan ik ze nu toeken, en blijft er vraag naar typisch Japanse games. Ik zou best een beetje beteuterd opkijken als een zekere Italiaan opeens zijn petje achterstevoren opzet ter gelegenheid van zijn nieuwe game: Super Mario Street.



Shadow Hearts: Covenant



Onimusha 3



Final Fantasy XII

SCORE **93** | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

De eerste Brothers in Arms was al zo goed als perfect maar Gearbox weet de ruwe diamant helemaal fijn te slijpen. Wat een klasse!



Omdat we allemaal zo wanhopig zitten te wachten op Brothers in Arms 2, proberen Ubisoft en Gearbox het wachten dragelijker te maken met de release van Brothers in Arms: Earned in Blood.

Korporaal Joe Hartsock, bijnaam Red, werd geboren op 15 mei 1917 in een slaperig stadje in het Amerikaanse Wyoming. Red is een echte cowboy; hij heeft zijn hele leven op een ranch gewerkt en is een fanatiek jager. Na zijn huwelijk meldt hij zich aan bij de 82nd airborne division en komt zodoende terecht achter de vijandelijke linies ten tijde van de geallieerde invasie in Normandië.
Ach, het verhaal ken je, al is het alleen maar omdat je natuurlijk de eerste Brothers in Arms al gespeeld hebt. Deze keer speel je met dezelfde groep soldaten, alleen bekijk je het verhaal door de ogen van eerdergenoemde korporaal Hartsock en speelt sergeant Matt Baker slechts een bijrol.
Je bent dus opnieuw onderweg naar Hill 30, alleen gaat Earned in Blood in alle opzichten een stuk verder dan zijn voorganger. Bovendien zijn er stukken in de eerste game waar Hartsock weg was, bijvoorbeeld tijdens de strijd om het Franse stadje Caretan, en wat er toen gebeurde met Hartsock zie je in deze nieuwe game.

EINDELIJK THUIS

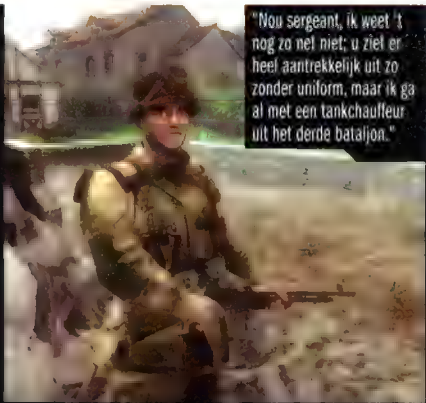
Als ik Earned in Blood begin te spelen, voelt het alsof ik thuiskom na een lange reis. De besturing is vertrouwd en de mannen van Bakers Dozen heb ik leren kennen alsof het mijn eigen vrienden zijn. Opnieuw spat de modder op als de kogels van de Duitse MG42 machinegeweren mij en mijn team onder vuur nemen. Er is geschreeuw, er is chaos en de spanning is om te snijden.
Alleen is de game deze keer beter. Neem de graphics bijvoorbeeld. Gearbox Studios heeft echt zijn best gedaan om de grafische mogelijkheden van de Xbox tot het uiterste te pushen, en de game ziet er inderdaad waanzinnig uit. Bijna zo goed dat je je afvraagt waarom Microsoft zo snel met een nieuwe Xbox komt want in de huidige generatie zit zo te zien nog best wel wat leven, maar dat is een ander verhaal.

DE STRIJD

Als je me vraagt wat er nou precies nieuw is aan deze game dan zou ik daar twee verschillende antwoorden op kunnen geven.
Aan de ene kant is er helemaal niets vernieuwd want alles werkt nog net zo goed als in de vorige game maar aan de andere kant is alles opgepoetst en voelt de hele game fris als nooit te voren.
Gevechten vinden nu veel vaker plaats in de Franse dorpjes die zo typerend zijn voor het landschap in Normandië. Dat betekent ook


Die twee zijn na de oorlog nog hele beroemde synchroonzwemmers geworden.

GENRE: WAR SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - XBOX LIVE 4 • VERWACHT: OUT NOW



"Nou sergeant, ik weet 't nog zo net niet; u ziet er heel aantrekkelijk uit zo zonder uniform, maar ik ga al met een tankchauffeur uit het derde bataljon."





gelijk dat je veel meer mogelijkheden hebt om dekking te zoeken maar dat voordeel heeft de vijand natuurlijk ook.
Gelukkig is de vijandelijke A.I. een stuk beter geïmplementeerd waardoor je bijvoorbeeld regelmatig geconfronteerd wordt met Duitse eenheden die niet alleen je aanval afslaan maar dan vervolgens ook nog eens in de flank aanvallen. Terugtrekken is dan je enige optie in de hoop dat je de vijand op een andere plek onder druk kunt zetten.

PERFECTIE IN DETAILS

Je zult ook veel meer gebouwen zien waar je in kunt en meestal is het mogelijk om naar de tweede of derde verdieping van die gebouwen te klimmen. Vanuit een hoge positie heb je een veel beter overzicht van waar de vijand precies zit maar helaas ziet de vijand jou ook zitten en zal niet aarzelen om je te trakteren op een salvo dodelijk MG42 vuur.
De constante zoektocht naar de beste manier om de vijand slimmer af te zijn maakt deze game tot een juweel. Ik kan gewoon niet genoeg benadrukken hoe ontzettend goed en uitgebalanceerd de actie is en je kunt zien dat Gearbox echt zijn best heeft gedaan om de game tot in de details te perfectioneren.



"Jongen toch; en ik had je moeder nog zo beloofd dat ik er op zou letten dat je geen rode wijn zou drinken."

Een slimme move van het Franse verzet om in alle winkels, de bij Duitsers zo geliefde blauwschimmel kaas te vervangen door bedorven Camembert.



Steeds als ik tijdens het spelen dacht: wat zou het toch cool zijn als ze dit of dat hadden gedaan dan maakte de game een wending en deed het spel precies dat. Ik zal een voorbeeld geven.

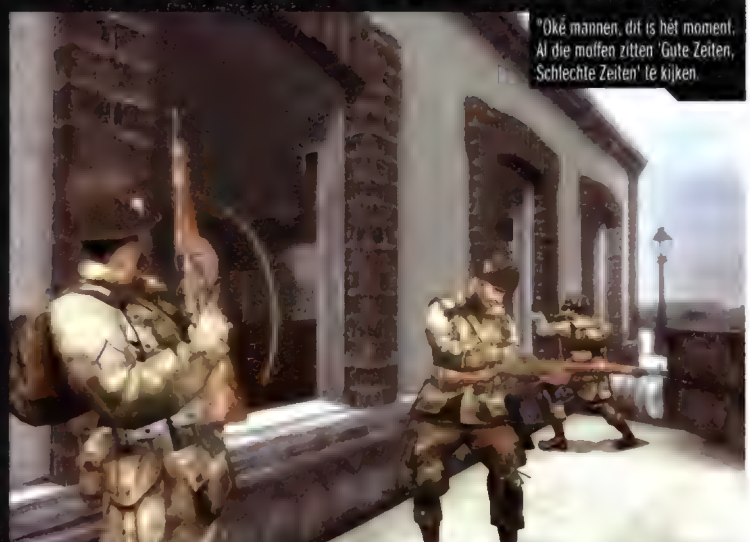
MAN MÉÉR

Op een gegeven moment werd ik geconfronteerd met de slimheid van de tegenstanders en werd ik keer op keer teruggedreven en mijn aanvallen liepen stuk. Ik zat om me heen te kijken naar een manier om een vijandelijke stelling te omsingelen en ik bedacht hoe cool het zou zijn als ik meer mannen had dan de twee squads van vier die ik nu had. Eenmaal aangekomen bij het daaropvolgende level ontmoette ik een nieuwe sergeant die besloot samen met mij een aanval uit te voeren. Hoewel deze sergeant Doyle en zijn mannen door de computer werden gespeeld, ontvouwde zich een soort race tegen de klok om zo snel mogelijk de strijd in jouw voordeel te beslissen want dat is de enige manier om optimaal te profiteren van de man méér situatie die zich afspeelt op dit nieuwe enorme slagveld.

MEESTERWERKJE

Earned in Blood is de game die ik eigenlijk altijd al heb willen spelen. Ook multiplayer via Xbox Live is deze game weer beter dan zijn voorganger maar ik denk dat het belangrijkste is dat de game ook in singleplayer zo'n ontzettende uitdaging weet te bieden. Dit is werkelijk next gen gameplay, en dat op een console van deze generatie. Kun je nagaan hoe wreed deze serie gaat zijn op de next gen consoles.
Onlangs heeft Ubisoft zijn plannen voor een next gen versie van Brothers in Arms onthuld en hoewel het slechts bij een kort filmpje bleef, word ik al helemaal gek als ik bedenk wat er mogelijk is als je met meer dan twee squads in de weer bent op een enorm slagveld dat er grafisch beter uitziet dan alles dat je tot nog toe hebt gezien.
Het wordt een mooie tijd en ik denk dat alle developers die op dit ogenblik bezig zijn met de Medal of Honors en de Call of Duty's van deze wereld eens goed moeten kijken naar wat Gearbox hier aan het doen is en zich moeten afvragen of ze wel op de juiste weg zitten.
In het land der oorlogshooters is Gearbox koning en Earned in Blood is opnieuw een meesterwerkje. Deze shit mag je niet missen!

"DIT IS WERKELIJK NEXT GEN GAMEPLAY, EN DAT OP EEN CONSOLE VAN DEZE GENERATIE."



"Oké mannen, dit is hét moment. Al die moffen zitten 'Gute Zeiten, Schlechte Zeiten' te kijken.



"Verdammt Franz! Ich hätte noch gesagt nicht die Tür auf zu machen für fremden.

GEARBOX STUDIOS • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM

NIELS

GRAPHICS 10 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9 | SCORE 90

Resident Evil 4 is ook op de PlayStation 2 een krachtig, dodoeng meesterwerk.





'Het ging niet expres', zou Robin Van Persie zeggen.



Dan sta je toch aardig voor lul met je kettingzaag om de bovenleiding te saboteren.

RESIDENT EVIL 4

Je weg vinden door macabere omgevingen, onderweg boosaardige zombie-achtige lui verslaan en in de tussentijd ook nog wat puzzels oplossen, dat is wat de klok slaat in Resident Evil 4. Na GameCube-bezitters kunnen nu ook PlayStation 2-eigenaren er van genieten.

Griezelgames zijn enger dan griezelfilms. Voorbeeld: als je een griezelfilm kijkt en een vrouwelijk personage wordt door een vreemd geluid uit de blokhut diep in het bos gelokt, dan ben je geneigd om te roepen: "Nee, niet naar buiten lopen, oelewapper! Ga maar na, je bent net ontmaagd, dit is horror... jij gaat sterven!" Je doet instinctief je best om je in de schoenen van het meisje te verplaatsen, zodat je lekker kunt griezelen.
Hoe anders zijn dan griezelgames. In games hoef je je niet te verplaatsen in het hoofdpersonage, je bént het hoofdpersonage. En als je het kwaad niet actief opzoekt, gebeurt er niets. Je móét die blokhut in het bos dus verlaten, of je het wilt of niet. Er is maar één alternatief: de spelcomputer uitzetten.

NAAR DE KEEL

In het geval van Resident Evil 4 is er al stront aan de knikker op het moment dat je als oude bekende Leon Kennedy die klassieke blokhut betreedt, aan de rand van het dorpje waar voor het laatst een glimp is opgevangen van de dochter van de president.
De vreemd grijnzende man die je binnen aantreft, vliegt je meteen naar de keel. Vanaf dat moment weet je: mijn God, ze gaan me op de hielen zitten en het gaat niet stoppen totdat ik de game heb uitgespeeld.

PS2 VS NGC

De PS2 versie is goed maar ook weer niet zó goed dat je je klote moet voelen als je de GameCube versie al hebt gekocht.
Aan de ene kant is er nieuwe inhoud: speel de game uit en er komen vijf extra missies vrij, met Ada Wong in de hoofdrol. Ada gaat gehuld in een stijlvolle avondjurk en heeft in de grijphaak een nuttig nieuw wapen waarmee ze zichzelf richting eerder onbereikbare plekken kan slingeren. Speel Ada's missies uit en je kunt een nieuwe video met onthullende achtergrondinfo bekijken.
Aan de andere kant is de overzetting niet perfect, al moet je goed kijken om te zien dat animaties iets minder vloeiend zijn en dat de PS2 de omgevingen iets korreliger rendert. Gelukkig zijn belangrijke zaken als de vloeiende beeldverversing en de korte laadonderbrekingen wel zo goed als intact gebleven.

STRESSVOL

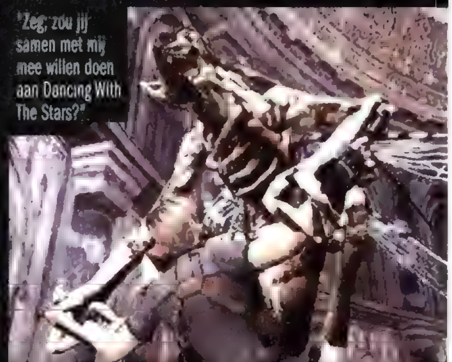
Ik zal het maar gewoon bekennen: ik kan dit spel niet 's nachts spelen. Niet alleen omdat ik het té eng vind maar ook omdat ik er zo opgefokt van raak dat ik na afloop niet meer kan slapen. Zóveel adrenaline wordt er door mijn systeem gepompt tijdens het spelen van een stressvolle game als deze. Het valt niet mee; de tegenstanders komen weliswaar niet al te snel op je af, maar er zijn er wel steeds meer. En zoals het survival horror betaamt, is er niet veel ammunitie. Op een gegeven moment moet je dus overschakelen op je kapmes - het wordt dan nóg spannender, omdat je noodgedwongen dichter in de buurt moet komen van die krankzinnigen met bijlen, hooivorken en zeisen.
Al die tijd is het ook nog eens zo dat je constant van achteren beslopen en besprongen kan worden, want je bekijkt de actie over de schouder van de hoofdrolspeler. Je ziet dus nooit de hele ruimte, zoals in eerdere delen in de reeks.
Daarmee is de gameplay niet alleen moderner en toegankelijker geworden, het werkt de spanning ook extra in de hand.

> "IK RAAK ZÓ OPGEFOKT VAN DEZE GAME DAT IK NA AFLOOP NIET MEER KAN SLAPEN."

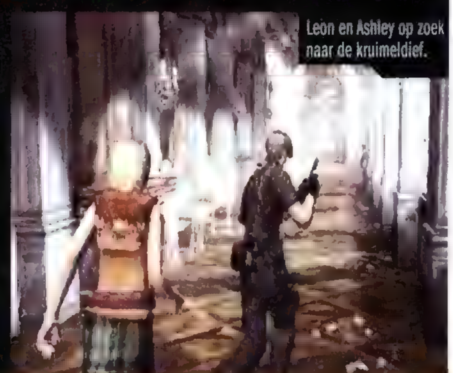
MINDER BANGELIJK

Maar goed, het is de moeite waard om de gruwelen van Resident Evil 4 met open ogen tegemoet te treden, ook op de PlayStation 2 is het namelijk een opmerkelijk krachtig, dodoeng meesterwerk.

Ben je nog niet overtuigd, sla dan Jurjen's review in PU 3 van dit jaar er op na. Hij had meer ruimte voor zijn betoog en hij is, niet onbelangrijk, minder bangelijk aangelegd dan ik.



"Zeg, zou jij samen met mij mee willen doen aan Dancing With The Stars?"



Leon en Ashley op zoek naar de kruimeldief.

NOKIA'S N-G

Parijs! Stad van de liefde! En, in dit geval, stad van het bliksembezoek: 's ochtends met de TGV heen, snel wat N-Gage-games bekijken en babbeltjes maken met producers in een hip hotel met uitzicht op zwetende dames in een fitnesscenter - en 's middags weer terug. Mini-Niels doet verslag.

NIELS

DE PIPO

RALPH LÄMMCHE
GENRE:
DUITSE VECHTERBAAS
SCORE 4/5

Aardige vent. Voor een Duitser. Tijdens de presentatie gebruikte hij onbewust allerlei subtiele vechtbewegingen.
Nog een aardig detail: het Dominicaanse Republiek-veld is gebaseerd op beelden die Ralph tijdens zijn vakantie schoot.



HET GESPREK

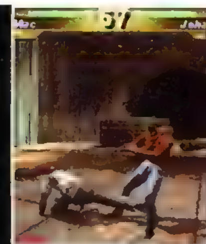
RALPH LÄMMCHE OVER ONE

"Ik doe zelf aan tae kwon do en toen ik producer werd bij Nokia viel het gebrek aan N-Gage-vechtspellen me op, ik gaf meteen opdracht er een te maken. Tijdens de ontwikkeling heb ik getraind met de vechter die de motioncapture deed. Dat was al cool maar toen kwamen er ook nog eens twee oud-leerlingen van Bruce Lee langs. Ondanks hun leeftijd zijn die gasten nog ongelooflijk sterk en snel.
Met One wilden we een realistische vechtgame maken, er zijn er al genoeg met superhoge sprongen en vuurballen. In het uiteindelijke spel kun je vrij door de arena bewegen en heb je zo'n tweehonderd vechtbewegingen tot je beschikking. Het is de bedoeling dat er een vervolg komt waarin je daadwerkelijk tegen iedereen kunt spelen, nu is Versus alleen nog mogelijk via Bluetooth. Wel kun je in deze versie je vechter al helemaal customizen."

HET SPEL

ONE - NOKIA / DIGITAL LEGENDS
OKTOBER 2005 - SCORE 2/5

Zeker de mooiste 3D-game op de N-Gage; de vechters zijn enorm gedetailleerd en hebben zelfs realistische schaduwen. Ook de animatie is goed, maar de actie voelt mat en braaf - en wordt tegen de computer al snel frustrerend moeilijk.
Zou het niet voor niets zijn dat de meeste vechtgames fantasievolle elementen bevatten?



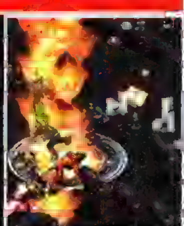
PREVIEWS

CIVILIZATION
NOKIA • GRYPHONDALE • EERSTE HELFT 2006



Best knap, een volwaardige overzetting van de strategieklassieker op die kleine N-Gage, met dat nog kleinere schermpje. De makers beloven dat geoefende spelers met behulp van de nummertoetsen als een TGV door de menu's zullen stomen, en dat zal nodig zijn ook.

X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE
ACTIVISION • BARKING LIZARDS • OKTOBER 2005



Goed, het is nog een preview, maar wat een ellende! Ik haat spellen die je zomaar de actie in schoppen en ik haat Diablo-klonen zonder opstijgende cijfertjes als je op een vijand inhakt. Dat de X-Men hippe gasten zijn verandert daar weinig aan.

ATARI MASTERPIECES VOL. 1
ATARI • OKTOBER 2005

Keurige overzettingen van Atari-klassiekers. Ziet er prima uit voor wie hierin geïnteresseerd is. Grappig zijn de DVD-achtige extra's: interviewtjes met Nolan Bushnell, de charismatische oprichter van Atari.

HET GESPREK

JASON BLUNDELL OVER WARHAMMER 40K: GLORY IN DEATH

"Moet je onze schetsstijl-tussenfilmpjes zien. Tof hè? Ook stoer is de Tarantino-achtige verhaallijn. We hebben vier rassen met ieder een scenario, die allemaal raakvlakken hebben. Pas als je ze allevier hebt doorworsteld, weet je hoe het zit.
De gameplay is het bekende liedje. Units kiezen, units plaatsen, units laten knokken. Er wordt niet gebouwd, we richten ons puur op gevechten. Zo is het ook in het echte Warhammer.
Glory In Death is een pure singleplayergame die erg afwisselend is en waar je uren mee zoet kunt zijn. Dus ik hoop dat je er blij van wordt. O, en herinner me later maar niet aan die Tarantino-opmerking, ik weet dat dat te hoog gegrepen was. Het spijt me dat ik het heb gezegd, heus!"

HET SPEL

WARHAMMER 40K: GLORY IN DEATH - THQ / RAZORBACK - EERSTE KWARTAAL 2006 - PREVIEW

Het is maar goed dat dit spel pas volgend jaar komt want het ziet er nog erg pril uit. De tussenfilmpjes waarin je manschappen zich te buiten gaan aan vrijblijvend geweld zijn bijvoorbeeld erg traag.
Ik vond de game ook een beetje grijs en saai ogen maar dat heb je al snel met een postapocalyptische achtergrond.



DE PIPO

JASON BLUNDELL
GENRE: BRITSE GRAPPENMAKER - SCORE: 5/5

Engelsman die met een flinke dosis enthousiasme à la Peter Molyneux ambitieuze spellen aan de man zou kunnen brengen. Zijn N-Gage-desktop is een Metal Gear-wallpaper, ook nog een echte gamer dus.



AGE LINE-UP



DE PIPO

VILHELM SJÖSTRÖM
GENRE: FINSE MARKETINGMAN
SCORE 3/5

Fin die niet zo 'real' is als hij je probeert te doen geloven. Toen we hem vroeg waarom hij voor een flauwe woordgrap als titel had gekozen ('Seize' klinkt als 'seas' maar betekent iets anders), begon hij een luilverhaal over focusgroepen en marktonderzoek.

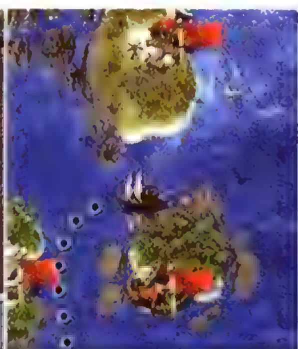


DE SPELLEN

PATHWAY TO GLORY: IKUSA ISLANDS - NOKIA / RED LYNX NOVEMBER 2005 - PREVIEW

HIGH SEIZE - NOKIA / RED LYNX - OKTOBER 2005 - PREVIEW





Strategie is ideaal voor de N-Gage, maar het begint wel wat op overkill te lijken. Twee Pathway to Glory's, High Seize en dan ook nog spellen als Warhammer en Civilization.
Daar komt bij dat zowel High Seize als Warhammer zó sterk op Nintendo's Advance Wars lijken dat je het woord 'kloon' gerust in de mond kunt nemen. Advance Wars is briljant, maar twee dubbelgangers op een apparaat waar amper games voor worden gemaakt...?

HET GESPREK

VILHELM SJÖSTRÖM OVER PATHWAY TO GLORY: IKUSA ISLANDS EN HIGH SEIZE

"Ik was betrokken bij het ontstaan van beide spellen, heb onder andere meegedacht over het gevoel dat ze moesten uitstralen. High Seize is warm en kleurrijk, een strategiespel dat avontuurlijk aanvoelt ondanks dat er vooral gevochten wordt tussen piratenschepen. Het spel is toegankelijk, er zitten veel minigames in maar het is ook mogelijk om lange tijd via N-Gage Arena tegen anderen te spelen.
Extreem voorbeeld: zelf ben ik met een collega al vier weken bezig met één potje. We spelen dagelijks ongeveer een uur.
Ikusa Islands borduurt voort op het goed ontvangen origineel, waarbij ik goed heb geluisterd naar het commentaar van hardcore fans en journalisten. Het is een véél uitgebreidere game geworden, soms vecht je met zes man tegen zestig Japanners en er is een keer of tien zoveel geouwehoer tussen soldaten te horen."

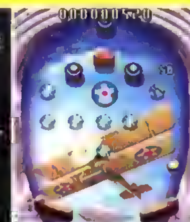
CONCLUSIE MINI-NIELS

Dat de N-Gage zoals we die nu kennen geen voortvarende toekomst is gegund, wisten we eigenlijk al vanaf het begin. Gelukkig slaat Nokia een nieuwe richting in, die er beter uitziet: straks zijn er geen speciale N-Gage-telefoons meer maar is het een platform dat wordt geïntegreerd in zoveel mogelijk smartphones.
Tegelijk ontwikkelt Nokia zich tot uitgever van een kleine selectie kwaliteitsgames voor dat platform, wat nu al te zien is in een aantal van de games. De resultaten zijn nog niet briljant, maar het is duidelijk dat die vriendelijke knapen van Nokia hun best doen.

REVIEWS

MILE-HIGH PINBALL

NOKIA • BONUS.COM • NOVEMBER 2005 • SCORE 4/5



Een flipperbak met een twist: tientallen kasten zijn verticaal met elkaar verbonden. Naast figuurlijk een mijlenhoge score behalen kun je je kogel dus letterlijk mijlenhoog laten schieten. Lekker kitscherige achtergronden en hoge speelbaarheid.

CATAN

CAPCOM • OUT NOW • SCORE 1/5

Een fantasieloze gameversie van het bordspel Kolonisten van Catan. Met figuurtjes getekend door de Japanner verantwoordelijk voor de stijl van Maximo.
Slecht uitgewerkt maar ook onoverzichtelijk en gewoon niet leuk op een handheld.

SYSTEM RUSH

NOKIA • IDEAWORKS3D • OUT NOW • SCORE 2/5



WipEout-kloon met Tron-vormgeving en Neuromancer-thema afkomstig van de studio die de N-Gage-versies van Colin McRae en Tony Hawk mogelijk maakte.
Ziet er strak uit maar speelt vrij stroef, onhandig met banen vol twists en turns. Ook gek is het contrast tussen de hippe muziek en de übersuffe geluidseffecten.

DEATH JR

JEROEN



Zoals vorige maand al een beetje verklapt werd in de preview, is Death Jr het gewoon net niet. Het is niet de zwartgallige platformer die het had kunnen zijn en ook niet die toffe third-person shooter die het wil zijn.
Het spel laat te veel steekjes vallen, met als belangrijkste misser een camera die niet goed functioneert waardoor het inschatten van sprongen behoorlijk lastig wordt. Maar ook het spelverloop is nogal eentonig; het is alleen maar schieten en nog eens schieten, en dat level na level na level, tot het je de keel uitkomt.
Verder zijn de personages ook niet sterk genoeg om het spel naar een voldoende te tillen. Ze zijn zielloos, ze komen niet echt tot leven en weten je nooit op zo'n manier te pakken dat je jezelf betrokken voelt bij hun beslommeringen.
Het had allemaal zo mooi kunnen zijn maar op deze manier sterft Death een vroege dood. Het is typisch zo'n gevalletje van net niet. Het mist goed uitgewerkte spelelementen maar bovenal mist de game van ontwikkelaar Backbone een beetje... uuuh... ruggengraat.

PSP **55**

DUNGEONS & DRAGONS DRAGONSHARD

JAN



Een goede Dungeons & Dragons game is er al een hele tijd niet geweest terwijl die franchise de potentie heeft om op gelijke voet te komen met games als Lord of the Rings of WarCraft.
Probleem is dat D&D behoorlijk hardcore is. Echter, gamers die na BfME, WC3 en Armies Of Exigo weer eens een lekkere fantasy RTS willen spelen, zijn met Dragonshard aan het goede adres.
De game mixt herkenbaar RPG met RTS en kent een laag instapniveau. Enerzijds heb je missies waarin je grote groepen units aanstuurt volgens beproefd strategy concept; in andere missies ga je met één of meer heldenunits op stap en speel je als het ware Dungeon Siege na.
Het enige dat ik mis bij dit spel is een echte wauw-factor.
De game doet weinig fout, maar excelleert ook nergens echt.

PC **73**

NIELS



GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	9

Sly 3 is groter, gevarieerder en leuker dan zijn voorganger. Althans dat veronderstel ik.

SLY 3

HONOR AMONG THIEVES



Tot hij Sly 3 in handen kreeg, had Mini-Niels nog nooit serieus een Sly Raccoon-game gespeeld. Wel eens een demootje geprobeerd op een gamebeurs maar nooit dat hij er eens goed voor ging zitten. Daar baalt hij nu van want Honor Among Thieves is super!

Ik weet inmiddels dat Sly een heist game is, zoals bijvoorbeeld Ocean's Eleven een heist movie is. Ik heb geprobeerd een Nederlandse vertaling te vinden voor het woord 'heist', wat op zijn plaats zou zijn omdat je het spel naar keuze in het Engels of in het Nederlands kunt spelen, maar het staat niet eens in mijn woordenboek! Ik denk dat 'kraak' aardig in de buurt komt, of 'roof' of... 'roofkraak'.
In ieder van de circa tien levels wordt een enorme roofkraak allereerst tot in de puntjes voorbereid en vervolgens uitgevoerd, met verschillende missies en sub missies en een verhaal dat zich steeds net anders ontwikkelt dan verwacht.

DIEVENCLUB

Bij aanvang van Sly 3 is Sly's dievenclub uit elkaar gevallen. Nijlpaard Murray voelt zich schuldig omdat schildpad Bentley in een rolstoel is beland en reist naar Australië om in de leer te gaan bij The Shaman. Maar dan ontdekt Sly de locatie van zijn familiefortuin én het feit dat een nieuwe slechterik dat fortuin in handen heeft. Hij heeft de hulp van zijn vrienden plus enkele nieuwelingen dus dubbel en dwars nodig. Het eerste deel van het spel bestaat zodoende uit levels waarin het er aanvankelijk om gaat een teamlid te recruteren, maar er blijkt uiteindelijk toch ook dievenwerk aan de winkel blijkt te zijn.

DE WERPBOOG VAN SUCKER PUNCH

De laatste game die ik van Sucker Punch Productions speelde, dus voordat iemand eindelijk tegen me zei, "hé mafkees, ga Sly 3 eens spelen", was Rocket: Robot on Wheels op de Nintendo 64. Dit was meteen ook de debuutgame van deze gasten; een platformspel dat opviel door de geavanceerde physics. Je kon onder andere objecten oprapen en weggooien in een nauwkeurig bepaalde hoek, best knap in die tijd.
Ik vond het leuk om te zien dat Sucker Punch de gekleurde pijl, waarmee je instelt hoe je iets gooit, nog steeds gebruikt - ik kwam 'm tegen toen ik als Bentley speelde en een getimede bom wilde gooien.

> "JE VAART, VLIEGT, ZINGT MET EEN OPERAZANGER EN VERMOMT JE ALS DAT MOET ALS BODYGUARD."

Ooit zat Sly op honkballen maar hij werd uit het team gezet vanwege een gestolen honk.



HEISTGAME

Wat Sly 3 zo leuk maakt is dat het werkelijk aanvoelt als Ocean's Eleven of een vergelijkbare film.
Je speelt voornamelijk als Sly zelf, die is voorzien van goed uitgewerkte platformskills (druk op 'rondje' en Sly focust zich op een element in de omgeving - hij haakt dan vast aan een ringetje in de muur, slingert aan een haak of balanceert op een touw), maar de rest van het team is altijd dichtbij. Zo hoor je Bentley continu op je headset (usb-headsets worden daadwerkelijk ondersteund) met updates over missies, gekraakte wachtwoorden en meer. En de briefing van een nieuwe klus gaat altijd gepaard met een funky muziekje.
De andere personages komen zelf ook aan bod met hun unieke vaardigheden. Bentley sjeest langs in zijn multifunctionele rolstoel en legt bommen. Murray kan goed knokken of, in opgerolde vorm, door het level stuiteren. En dan zijn er ook nog figuren als The Shaman, die bezit neemt van tegenstanders of objecten zoals planten door ze van achter te besluipen.

ZIJSTAPJES

De sfeer in Sly doet denken aan heistfilms maar door de tekenfilmstijl zijn de mogelijkheden vrijwel onbeperkt. Gedurende het spel manoeuvreer je natuurlijk op vaardige wijze tussen zoeklichten en laserbeveiliging door maar er is meer: je vaart, vliegt, zingt met een operazanger en vermomt je als dat moet als bodyguard. Ook interessant zijn de (optionele) 3D-missies die werken met het blauw-rode brilletje dat gratis bij het spel zit.
Tenslotte moet ik nog even melding maken van de

GENRE: SPIONNENPLATFORMER • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • [illegible] — SUCKER PUNCH • SCEE • COLOMBIA

HONOR AMONG THIEVES

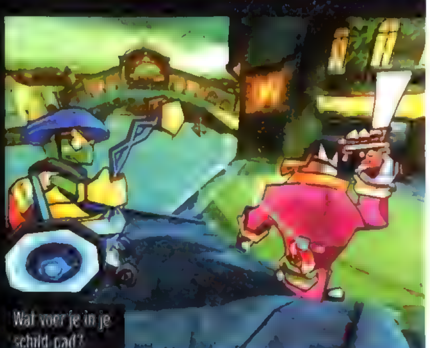
85 SCORE



nieuwe tweespeler stand. Daarin speelt de een Sly en de ander Carmelita, de charmante politieagente. Sly moet buit zien te vergaren en verstoppen en Carmelita moet dat voorkomen.
Opvallend is dat vrijwel alle zijstapjes van het hoofdspel goed zijn uitgewerkt, wat knap is gezien de enorme variatie in het spel. Natuurlijk was dit ook al zo in Sly 2, maar Sly 3 is ongetwijfeld groter, gevarieerder en simpelweg leuker... althans, daar ga ik van uit.



"Ik maak een einde aan je gevlieg tuig!"



Wat voer je in je schild pad?

RISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

PSP — JEROEN

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 9

SCORE 84



BURNOUT LEGENDS

Het begint wel eentonig te worden, al die verschillende racegames die momenteel verschijnen op de PSP. Deze maand ontvingen we ook nog Burnout Legends maar om hem meteen al legendarisch te noemen?

Burnout Legends is een verzamelaar, het pakt alle toffe elementen uit de serie en voegt ze samen in één enkele PSP titel. Zo zitten er wagens in die je tegenkwam in Burnout 2 maar herkennen we ook elementen uit Burnout 3.

TAKEDOWN

In de wereld tournee modus werk je verschillende klassen af, van de trage compact klasse tot de zeer snelle super klasse. Gaandeweg speel je allerhande nieuwe wagens vrij voor iedere categorie, mits je natuurlijk een beetje je best doet tijdens de diverse wedstrijdonderdelen. Want met brons neemt de gemiddelde Burnout speler geen genoegen, nee hij zal doorgaan voor die o zo begeerde gouden plak. Althans dat had ik wel.
Je neemt deel aan voor Burnout veteranen bekende onderdelen, zoals: Race, Face-Off, Tijdrit, Wegmisbruik, Afvaller, Turbo-Ronde en Grand Prix.
Daarbij dien je ervoor te zorgen je tegenstanders voor te blijven en lukt dat niet goedschiks dan maar kwaadschiks.
Het is dan ook zaak om je opponenten tegen de vangrail te drukken, op een tegenligger te laten knallen of hem gewoon een flinke beuk te geven zodat hij in de plomp belandt. Het draait in Burnout Legends om de Takedowns want daar verdien je boost mee en dat stelt je weer in staat je voorsprong te vergroten of de opgelopen achterstand in te lopen.

GENIETEN

Het is natuurlijk genieten geblazen als je drie tegenstanders achter elkaar de lucht in ziet vliegen terwijl de wagens compleet uit elkaar lijken te spatten. Juist die crashes konden voor mij niet spectaculair genoeg zijn. Gelukkig voor mij en alle andere schade-experts zit er in Burnout Legends ook een Crash mode en daarin kan je naar hartelust kettingbotsingen creëren.

KNAP STAALTJE

Criterion en EA hebben een knap staaltje werk verricht met de overzetting van Burnout naar de PSP, maar men heeft ook wat steekjes laten vallen.
Zo is er minder verkeer op de weg en is de framerate wat aan de lage kant. Tja, als erkend mierenneuker meld ik het toch even; het lijkt er namelijk op dat er in Burnout Legends maar dertig beeldjes per seconde worden ververst in plaats van de zo geliefde zestig. Hierdoor oogt het allemaal wat trager, maar nogmaals, een kniesoor die zich hier druk over gaat maken.
Burnout Legends is namelijk een heerlijk verslavend spel geworden dat het beste uit alle versies haalt maar gelukkig niet te veel uit Burnout Revenge.
Toch, om deze Burnout dan maar meteen de subtitel Legends mee te geven, gaat mij iets te ver.



"Meneer de chauffeur, die stempel moet op m'n strippenkaart, niet op m'n voorhoofd!"



"Hé eikel, toen ik zei ik dat ik een schuine bak wel leuk vond, bedoelde ik dat niet letterlijk!"

OUT NOW • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020 6589988 • WWW.EAGAMES.NL

POKÉMON EMERALD

JURJEN



Een nieuw avontuur met Samus, Mario of Link in de hoofdrol is altijd weer een reden om opgewonden te raken. Al een jaar of twintig. In tegenstelling tot uitgemolken spelfiguren als Lara Croft, Bomberman, Sonic en Pac-Man, weet Nintendo hoe ze haar paradepaardjes moet verzorgen.
Ik heb de naam Pokémon nog niet laten vallen omdat ik hier liever niet te veel woorden aan vuil wil maken.
De sterkste franchise die Nintendo ooit in handen heeft gehad, is om zuiver commerciële redenen keihard kapotgehoerd. Sinds het meer dan fantastische eerste deel is er zo bedroevend weinig aan deze RPG veranderd dat ik er op een regenachtige zondagmiddag gemakkelijk een beetje huilerig van kan worden.
Ik weiger op te noemen wat er aan deze 'nieuwe' versie is toegevoegd, zo minimaal is het. Op zichzelf is en blijft dit een briljante RPG, misschien is het juist daarom dat ik weiger hier nog een cijfer aan te hangen.

GAME BOY ADVANCE .. SCORE

WORLD SNOOKER CHALLENGE 2005

JAN



WSC op de PSP is bijkans nóg lastiger en tijdrovender dan in het echt. Je kunt weliswaar hulplijnen en assists aanzetten maar dan blijft er weinig gameplay meer over, aangezien het spel dan helemaal voor jou bepaalt hoe te stoten.
Zonder het hulp-richten, dien je echt met een vergrootglas naar je PSP-scherm te staren om op de millimeter nauwkeurig tegen de balletjes aan te ketsen, anders gaan de rode rakkers er simpelweg niet in.
Het is dus pixel richten geworden en dat maakt het spel alleen leuk voor de echte snooker fans die per se draagbaar aan de bak willen. Diezelfde liefhebbers moeten overigens geduld met een Gouden G hebben want WSC 2005 neemt voor alles wel heel lang de tijd: voor het laden van de menu's, voor het herplaatsen van de ballen, om na te denken over de uitkomst, voor de acties van je tegenpartij, voor de .... zzzzzzzzzzzz.

PSP 65 SCORE



RENATE
POWER UNLIMITED PRESENTS
SKATE
TMF
game
AWARDS
This fall there is only one battle
NOVEMBER 18TH 2005
19.00 HOURS ON TMF
WWW.TMFGAMEAWARDS.NL

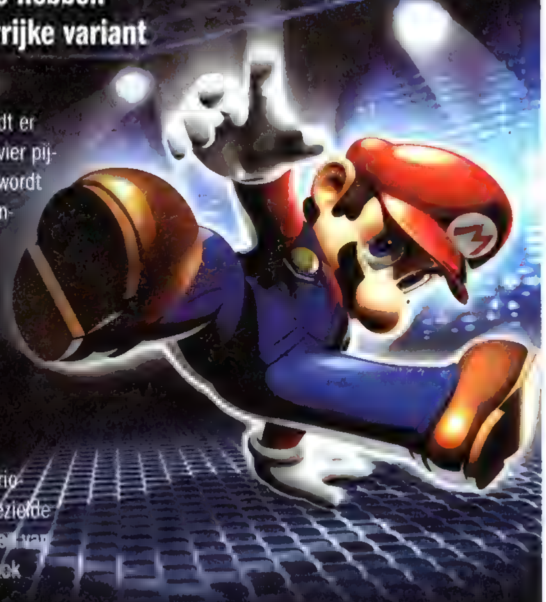
GAMECUBE — JURJEN

GRAPHICS 6 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

SCORE 80

DANCING STAGE MARIO MIX

De makers van Dancing Stage hebben Mario geleend voor een kleurrijke variant op hun dansmattenspel.



Zoals het hoort bij een dansmattenspel, wordt er een dansmat bij geleverd. Op de mat staan vier pijlen, je moet hierop stappen als dit in beeld wordt aangegeven. Zo begin je spelenderwijs te dansen.
De muziek bestaat uit een bijzonder blij mengsel van opgefokte Mario-deuntjes en synthetische eurohouse, waarbij en passant nog even wat klassieke melodieën van Mozart en Beethoven worden verkracht.

PIJN EN GRIJNS

Het past allemaal wel bij het uitbundige Mario-sfeertje maar als liefhebber van wat meer bezielde muziek heb ik menig danspasje gezet met een van pijn vertrokken gezicht. Al viel het me vaak ook moeilijk een grote grijns te onderdrukken.
De stapjes en sprongetjes waar de pijlen me naartoe stuurden sloten prachtig aan bij de rampetamp riedeltjes, vooral op de jazzy en country-getinte passages was het heerlijk hupsen.
Mijn vriendin raakt trouwens behoorlijk opgewonden als ik dit slechts gehuld in een onderbroekje doe maar dat is geen boodschap die in een review thuishoort.

BIJBENEN

In de hoofdmoot van het spel gaat Mario dansend op avontuur door diverse omgevingen, waarin hij telkens voor een hoge score moet dansen. Als je dit goed genoeg hebt gedaan, volgt een stukje verhaal waarna je toegang krijgt tot het volgende level of een minigame.
Als je geen enkele keer afgaat, heb je dit speltype in ongeveer twee uur voltooid. Op de gemakkelijkste stand is dit goed te doen maar op standje C of D is het zweten en vloeken geblazen en loop je in de latere levels geheid vast op een of andere song die aanvankelijk onmogelijk lijkt bij te benen.
Na het voltooien van niveau D komt er nog een extra moeilijk niveau beschikbaar, en deze is eigenlijk alleen te spelen door mensen die echt goed zijn in Dancing Stage, met (voor de kenners van DS) songs van niveau 7, 8 en 9.

Paniek natuurlijk, want nu gaat de kuisheidsgordel van Prinses Peach never nooit meer open.



Perfect? Meestal loopt het bij die schildpadden helemaal in de soep.



ACHT CIJFERS

Als je eenmaal de smaak te pakken hebt, ben je niet snel uitgedanst met deze game. Naast de minigames is ook de Mush mode een leuke spelvariant, waarin je niet alleen op pijlen maar ook op Goomba's, Koopa's en andere vijanden moet stampen.
Door de verschillende niveaus blijft de game je uitdagen, terwijl de scoreteller met acht cijfers telkens heel nauwkeurig je prestaties beoordeelt, zodat je om beurten tegen vrienden kunt dansen om te zien wie zich de dansmeester mag noemen.

GEZELLIGE GAME

Dancing Stage Mario Mix is wat mij betreft een welkome variatie op het voorspelbare schop-en-schietwerk van tegenwoordig. Een ronduit gezellige game, waarin alles draait om de fun van het spelenderwijs bewegen op muziek. Niet helemaal mijn muziek, wellicht ook niet de jouwe, maar de lol is er niet minder om.

PLAYSTATION 2 — J.J.

GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8

SCORE 87



WRC RALLY EVOLVED

Leuk, die oorlogjes tussen twee games; na FIFA - Pro Evo hebben we nu ook Colin McRae - WRC.

Na een aarzelend begin (het eerste deel van WRC was bedoeld voor debielen) heeft WRC zich opgewerkt tot een geduchte concurrent of beter gezegd prima alternatief voor de Colin McRae-reeks. De games waren niet hetzelfde en zijn dat nog steeds niet: CM is lastiger en realistischer, WRC daarentegen wat mooier en gezegend met de officiële WK Rally-licentie.
Ook na het spelen van WRC Rally Evolved kan ik niet zeggen dat een van de twee echt zwaar de bovenliggende partij is (alhoewel de nieuwe CM nog niet uit is). Als rallyfan denk ik dat je aan beide games heel veel plezier beleeft. Misschien een wat softe stelling, maar de games bieden allebei goed bestuurbare wagens en volop tricky tracks, plus genoeg verschillen om niet echt op elkaar te lijken.

VERSCHILLEN?

Oké, vertel ons dan maar eens even waarin WRCRE zo verschilt van CM, want veel van de modes zijn hetzelfde en men scheurt allemaal met dezelfde wagens over asfalt, zand, ijs en gravel.
Nou, allereerst is daar de licentie. CM kan dan wel realistischer zijn maar dat moet je ook weer niet overdrijven. Zeker als je alle rijhulp uitzet, is WRCRE pittig, ook voor de rallykenner. En juist een rallykenner wil met de echte namen en wagens racen. Helemaal omdat het WK op een levendige manier in het spel is verwerkt. Zo is het contact met je bijrijder stukken levendiger: hij zal je prijzen als je hard gaat in een sectie en uitschelden als je een fout maakt.

SNELHEID

Een ander aspect waarop WRCRE scoort is de snelheid. Speel de game maar eens vanuit het cockpit/bumperaanzicht en je hebt het gevoel dat je naar de tv zit te kijken. Je weet wel, die beelden vanuit de wagen die zo loeisnel door het landschap raast. Er zitten stukken in WRCRE waar ik het gas uit pure angst terugschroefde!
Voor alle zeikerds die vinden dat alleen rijden saai is, heeft WRCRE de Rallycross mode waarin je tegen drie CPU's strijdt. En ik moet zeggen, het is weer eens wat anders om op een smal modderpaadje in te halen in plaats van op een geasfalteerd circuit.

GEEN GOLD

Dat WRCRE geen Gold Award krijgt, komt door de vele schoonheidsfoutjes die ik aantrof. De PS2 is aan zijn max, getuige de pop up in de ongeëvenaard prachtige landschappen.
Ook storend zijn de aanwijzingen die je krijgt op een papiertje... dat soms alle zicht op de bocht ontneemt. En waarom draait de camera opeens als je spint, dan weet je dus echt niet meer welke kant je op moet.
Maar goed, dit zijn allemaal dingen die je niet van een aanschaf van dit spel moeten afhouden. De rallyfan kan dit blind kopen, als hij zijn ogen dan tijdens het spelen maar weer open doet.

"Zeker weten dat je het gas had uitgedraaid?"



"Hoe wil jij straks je hertenreet? Gevuld?"



OUT NOW • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.SCEE.COM

PROJECT GOTHAM RACING 3 TOONT AAN

XBOX 360 KÀN ALLE



Project Gotham is bijna af; een game exclusief gemaakt voor de Xbox 360, ontwikkeld door een developer die bewezen heeft Gold Awards te kunnen scoren. Jan Johan kon als eerste PU-man optimaal met de nieuwe console van Microsoft spelen en hij is er, naar eigen zeggen, een stuk wijzer van geworden...



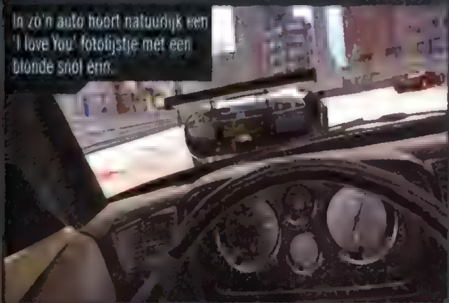
"Is het nog ver, Ari?"

Ik had hier natuurlijk een uitgebreide preview van Project Gotham Racing 3 kunnen schrijven, met het aantal wagentjes, een opsomming van de tracks, een uitleg van de modes, etc. Maar dat doe ik niet. Natuurlijk ga ik je wel wat over de game vertellen, maar ik denk dat het voor jullie veel interessanter is om te ervaren hoe goed de games op de Xbox 360 kunnen gaan worden. Ik ben namelijk zo eigenwijs om te stellen dat ik de eerste ben die dat echt heeft kunnen ervaren.
Natuurlijk was de Xbox 360 op de E3 aanwezig maar we hadden daar nauwelijks tijd om te spelen en wat we zagen was door het gebrek aan de juiste hardware ook niet echt super. Datzelfde gold voor Tokyo; ook daar veel toffe dingen maar nog steeds games die niet optimaal gebruik maakten van de totale power van de Xbox 360.
Dan waren er nog de speelsessies van Jan en Boris met respectievelijk King Kong en Call of Duty 2, maar ook die gaven (in mijn optiek) geen goede afspiegeling van hetgeen de Xbox 360 kan. Beide genoemde games zijn ports van PC games en maken dus niet optimaal gebruik van de nieuwe next gen, en dat laatste vind ik essentieel als je wilt ervaren wat het ware potentieel van een nieuwe console is.
In Liverpool waren de voorwaarden voor een goede testsessie wél aanwezig. En na twee dagen spelen, praten en luisteren weet ik twee dingen: a) hardwarematig lijkt alles dik in orde met de Xbox 360 en b) het draait niet alleen om de hardware maar vooral om wat de developer er mee doet.
Laat ik aan de hand van PGR3 eens vertellen wat voor moois de Xbox 360 ons straks kan gaan brengen.

GRAPHICS

Vergeet alles wat je tot nu toe gezien hebt over de Xbox 360 (op Gears of War na), vergeet alle film-

BELOFTEN INLOSSEN


In zo'n auto hoort natuurlijk een 'I love You' fotolijstje met een blonde snol erin.


Zelfs nog lelijker dan die velgen die tijdens het rijden achteruit draaien.

pjes, vergeet alle verhalen (pro en contra); dit was andere shit.
Het grafisch geweld dat ik in Liverpool voorgeschoteld kreeg, kwam overeen met hetgeen ik van een next gen verwacht. Auto's die tot op het detail kloppen (duizenden polygonen per wagen), glanzende laklagen en prachtige rook- en stofeffecten, steden die zo uit een toeristisch boekwerk geplukt leken, massaal 3D-publiek (soms 30.000 man sterk) dat eindelijk iets zinnigs doet, en dat alles op het beeldscherm getoverd in een prima framerate.
Ik overdrijf niet als ik zeg dat ik soms tijdens het racen het idee had dat ik daadwerkelijk in een echte stad rondreed. Las Vegas by night is om te smullen met al het neonwerk, en New York boezemde me net zo veel ontzag in als toen ik daar voor het eerst als snotneus rondliep.
De game-industrie beloofde ons filmisch realisme en believe me, dat ga je krijgen als developers in staat zijn het uiterste uit deze machine te halen.

REALISME

Duidelijk is hoe veel meer mogelijkheden de next gen console de programmeur schenkt. De grotere processorkracht en opslagruimte zorgen ervoor dat de developer minder dan ooit keuzes hoeft te maken. De A.I.-man kan loos gaan, de grafische artiesten, de leveldesigners, de mannen van het geluid, etc. En in PGR3 zijn ze loos gegaan, tot op het freakerige af.
Ik noem drie voorbeelden. Complete steden (Tokyo, New York, Las Vegas en Londen) zijn één op één in de game verwerkt. Elke boompje, elk vuilnisbakje is geplaatst in de aanwezige tracks of kan geplaatst worden in de track-editor.
Het interieur van elke wagen klopt tot op de centimeter en de techniek in het dashboard reageert allemaal op hetgeen je met de wagen doet. Het realisme gaat zelfs zo ver dat plekken die je nooit zult zien (zoals de vloer van de auto) ook helemaal kloppen tot en met de vloermatjes met merknaam aan toe.

Het publiek bestaat uit 4000 verschillende 3D-modellen die ten eerste allemaal wat anders doen en ten tweede ook nog eens reageren op hetgeen jij op de baan laat zien. Ram je de railing dan zal het publiek achteruit deinzen, sla je een modderfiguur dan scheldt men je uit.
Met andere woorden: je scheurt niet langer door een dooie stad (grootste kritiek op PGR2) maar door een omgeving die daadwerkelijk leeft. En, geloof mij: de beste developers kunnen dit niveau (op termijn) ook in shooters, RPG's, action adventures, enzovoort laten zien.

SOUND

Ook de mogelijkheden op het gebied van het geluid zijn uitgebreider. Zet straks maar eens de muziek en de (prachtige) ambientsounds uit en focus jezelf op de wielen. Elke beweging die je maakt met de wagen, wordt vergezeld van de juiste wielsounds. En als je denkt, 'lekker belangrijk', vergeet dan niet dat echte coureurs voor 50% op gevoel en gehoor rijden.
De rumblefunctie van de 360-controller (die echt lekker in de hand ligt) laat je elk stukje baan voelen en het geluid van de banden verraadt wanneer je iets te veel gas geeft in een bocht. En dus kun je nu dankzij het geluid snellere ronden rijden. Bij mij werkte het perfect.

ONLINE MULTIPLAY

Op online multiplay gebied toonde Bizarre aan dat next gen voor hen niet enkel 'betere graphics' betekent. Ze hebben talloze nieuwe onderdelen aan het al gedegen Xbox Live toegevoegd.
Cheaters zijn straks de lul omdat gamers dankzij de 'True Skill'-software aan opponenten van gelijk niveau worden gekoppeld. En spammers kun je meteen 'marken', zodat ze nimmer meer in jouw race geplaatst worden.
Of wat dacht je van nieuwe modes als Capture the Track en Team Elimination waarin je niet alleen hard moet rijden (CtT gaat per sectie van de track) maar je ook met je team kunt afspreken dat een paar leden zich opofferen om de tegenstanders te blokken.
Of Gotham TV, een (gratis) TV-programma dat de hele dag de wedstrijden van de beste PGR3-coureurs wereldwijd uitzendt, en 30.000 man kunnen die wedstrijd zien.
Allemaal nieuwe onderdelen die Xbox Live nog leuker en hufterbestendiger maken dan het al was, en dit is pas het begin.

INVENTIVITEIT

Heb ik je al een beetje lekker gemaakt? Dat mag want PGR3 bracht alles wat ik ervan verwacht had. Maar ik zet je nu ook meteen weer met je sneakertjes op de grond, want dit fraais zal alleen ontstaan als een developer ook de kwaliteit en inventiviteit bezit om alles uit de Xbox 360 te trekken.
Dat het kan, heb ik gezien of het ook altijd gaat gebeuren, is nog maar de vraag...


Er gaan geruchten dat er in Project Gotham 3 ook zombies voorkomen.


Mijn vrouw wil maar dat ik zo'n model als die rechter koop. 'Da's zo handig voor het strijkwerk', beweert ze.

"DE GAME-INDUSTRIE BELOOFDE ONS FILMISCH REALISME EN BELIEVE ME, DAT GA JE KRIJGEN."


Ik heb door die naam 'Project Gotham' altijd het gevoel dat overal ineens Batman met z'n Batmobiel op kan duiken.

XBOX 360, PS3 OF REVOLUTION?

Jullie willen natuurlijk allemaal weten of PG3 op de Xbox 360 net zo vet was als de PS3-filmpjes van de E3. Helaas, die vraag kan en wil ik niet beantwoorden. Niet alleen omdat het technisch nog niet mogelijk is (de PS3 is nog niet uit) maar omdat de vraag me geen hol interesseert. En ik vind dat het jullie ook niet zou moeten interesseren. Het is zielig fanboy-gedrag, waar ik me in het verleden ongetwijfeld ook aan schuldig heb gemaakt, maar waar ik vanaf nu mee wil stoppen, gewoon omdat het nergens toe leidt.
De trip naar Liverpool en de vele gesprekken die ik de afgelopen tijd heb gehad met collegae en developers leerden me maar één ding: het draait niet om de hardware maar om de games. Wedden dat je straks ziet dat de Xbox 360 een aantal toppers heeft, een scheut middelmaat en een hoop bagger en dat dit precies hetzelfde is bij de PS3 en de Revolution? En dat de toppers op de drie platformen prima met elkaar kunnen concurreren, want zegt nu zelf: Resident Evil 4, Halo 2 en Killzone, in mijn ogen de drie mooiste titels op de drie huidige platformen, zit daar veel verschil tussen...?

SCORE **88**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	7	9

Black & White 2 is de goddelijke sim die Black & White (1) had moeten zijn. Alleen een beetje jammer dat multiplayer schittert door afwezigheid.



BEESTACHTIG GOED... EN SLECHT!

Peter Molyneux heeft een obsessie met Goed & Slecht. We zagen dit thema in Fable, in Black & White en nu opnieuw in diens opvolger...

Joepie! Black & White 2 is 'gelukt'; dat is, om maar meteen met de deur in huis te vallen, de boodschap die ik mee wil geven aan alle trouwe PU lezers in de Benelux.

Lionhead's God sim kent meer RTS elementen dan ik had durven hopen en tegelijkertijd is het opvoeden en sturen van je Goddelijk Wezen beter uitgewerkt dan in het origineel.

Ik ga mezelf niet herhalen, daarvoor verwijs ik naar de preview in het vorige nummer, maar in een notendop komt het hierop neer. Azteken vermielen je thuisstad in het begin van het spel. Jij weet nog net een paar inwoners te redden om elders opnieuw een nederzetting op te bouwen, die later zal uitgroeien tot stad. Uiteindelijk zul je wraak nemen op de Azteken maar hoe, dat is aan jou. Je kunt alle Azteekse bewoners naar jou laten overlopen of je maakt hun dorpen en hoofdstad met de grond gelijk.

Ook je Wezen voed je zo op: of het wordt een nobel, gedienstig wezen, of een kwijlende, duivelse moordmachine die net zo makkelijk zijn eigen volgelingen opeet om een voorbeeld te stellen. Het is maar net wat voor God je wilt zijn; een slechte of goede God: Black of White.

KRITIEK

Punt van kritiek op het originele B&W was de onduidelijke opvoeding van je Goddelijke Wezen. Ook nu kies je aan het begin van het spel een Koe, Leeuw, Aap of Wolf. In het originele spel kwam het voor dat je Wezen veel te snel te dik werd of juist vel over been zonder dat je wist wat je nu precies fout had gedaan. Hoe het allemaal moest, wat wel en niet

GO, TIGER!

Het is nog onduidelijk of de limited edition Black & White 2 ook hier in Nederland uit gaat komen. Amerikaanse gamers konden zich voorinschrijven om zo een speciale versie te bemachtigen met daarin interviews, making of materiaal en andere B&W 2 goodies, met als leukste lokkertje een vijfde, extra Wezen... de Tiger. Die zit dus niet in de normale game en tja, wat je niet hebt... dat wil je toch hebben! Of zoiets. Hopelijk stelt Lionhead de Tiger alsnog beschikbaar als gratis download wanneer er genoeg games verkocht zijn.



"Hé schat, de zoom komt onder je rokje vandaan. Ja, ik denk, ik zeg 't maar even."

GENRE: GOD SIM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW


JAN


Eens kijken; niet bang om ergens tegenaan te schoppen, brutaal, flink afgevallen...: dat moet Paul, de leeuw zijn.

hoorde, wat Goed of Slecht was, kon je slechts teruglezen in de kronieken van je Tempel.
Nu kun je meteen in beeld zien wat je Wezen denkt. Bij grote twijfel vraagt het Wezen je om advies. 'Mag ik deze dorpsbewoner opeten?' Aaien is aanmoedigen, een klap op zijn snuit is afwijzen. Als je dus wilt dat je Wezen een mensenverslindend beest wordt, verander je Wit in Zwart met een simpele beweging met de cursor.
De A.I. van je Wezen kent vele lagen en is zwaar indrukwekkend. De verschillende gedragingen en uitingen zijn bijzonder en ik raakte al snel gehecht aan mijn reuzenleeuw. Hij ontwikkelt zich echt zoals jij wilt en dat voelt heel speciaal. Jammer is wel dat de A.I. van je legers beduidend minder is, to say the least.

MAGIE

Hoe verder je komt, hoe grootser het spel wordt. Je Wezen groeit boven alles uit en ook je steden en legers breiden zich uit en daarmee je invloed. Hoe meer volgelingen en macht je genereert, hoe meer kracht je krijgt en de daaraan gekoppelde magische spreuken. Zo leer je water-, bliksem- en vuurspreuken waarmee je steden in brand zet, akkers bewatert voor snellere graangroei en lastige tegenstanders roostert.
Later zal jouw hand in samenwerking met je Wezen vijandelijke volken op de knieën dwingen. Vulkanen trek je uit de grond omhoog en lava laat je neerdalen op je tegenstanders. De aarde scheur je open en aardbevingen laten vestingen trillen.
Heel tof is het wanneer twee Wezens tegen elkaar in het strijdperk treden of wanneer een Wezen zich daadwerkelijk in het strijdgewoel mengt. Met één klap op de grond laat hij honderden soldaten door de lucht suizen, hij verplettert een compleet garnizoen onder zijn poten en breekt de stadsmuur van de vijand desnoods steen voor steen af. Het zijn memorabele momenten die je nog lang zullen bijblijven.

GODDELIJKE BESTURING

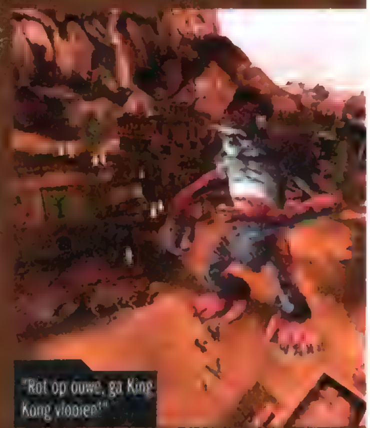
Bij de review versie van Black & White 2 zat een begeleidend schrijven van Peter Molyneux himself. Een van zijn tips luidde 'try not to use the keyboard to move. We think it's for wimps.' En het klopt; je hebt het toetsenbord niet nodig. Je kunt alle acties met de muis doen en het loopt allemaal ongelofelijk soepel. Kantelen, roteren, aansturen, bouwen, verplaatsen, je Wezen instrueren en niet te vergeten... zoomen. Zoom uit tot je zweeft boven het eiland, hoog in de wolken, terwijl de zon glinstert op het water. Zoom in en voordat je 't weet, sta je midden tussen je volk en je Wezen. Zoom nog verder in en je ziet de mieren (!) tussen de wuivende grassprietjes marcheren, en dat binnen enkele seconden.
Ook huizen neerzetten, wegen aanleggen, bomen oppakken en weer in de grond planten, rotsblokken oppakken en wegsmijten... het is allemaal een fluitje van een cent en simpelweg met de muiscursor te bewerkstelligen. Maar hé, dat is dan ook de hand van God, nietwaar?

REMAKE

Terugkijkend op de hele Black & White geschiedenis is dit tweede deel de game die deel 1 had moeten zijn. Ik ben nog steeds fan van het origineel en kritiek als 'het was meer een sandbox dan een game' vind ik niet terecht. Vooral op A.I. gebied was het spel voor die tijd baanbrekend.
Black & White 2 is echter veel beter gestroomlijnd, heeft meer body, meer verhaal en verbetert zijn voorgangers op vele ingame onderdelen en dat alles zonder z'n roots uit het oog te verliezen.
Verder zie ik overduidelijk Populous invloeden terug. De eerste keer dat een vulkaan uit de grond omhoog stuwt, komt Molyneux' klassieker bij de veteranen onder ons ongetwijfeld in het geheugen bovendrijven. Dat is helemaal geen schande, want als iedere remake met zoveel passie en beleid zou worden gemaakt, dan zouden we heel wat meer mooie games voorgeschoteld krijgen, in plaats van uitmelkerij (Pokémon kuch, De Sims kuch).
God sim liefhebbers en strategen doen er dus goed aan dit fraaie zwart-wit kunstwerkje in te lijsten.


"Dit is de kracht van de Postbank. Grauwwww!"


"Dronken? Ik? Jongens doe niet zo bezopen. Ik ben zo nuchter als een baby in de koeveuze.


"Rot op ouwe, ga King Kong vlooien!"

"ALS IEDERE REMAKE MET ZOVEEL PASSIE EN BELEID ZOU WORDEN GEMAAKT, DAN ZOUDEN WE HEEL WAT MEER MOOIE GAMES VOORGESCHOTELD KRIJGEN."


♪ Ik ben zo blij, zo blij; omdat m'n uier van voren zit en niet opzij ♪

GEEN MULTIPLAYER

Na alle lofuitingen op Black&White 2 zul je je misschien afvragen waarom de game geen Gold Award scoort. Nou, dat heeft alles te maken met het ontbreken van een multiplayer/online mode.
Ik had zo graag met mijn Wezen en mijn volk andere spelers uitgedaagd. Dit had de replay ook aanzienlijk verlengd. Immers, als je nu bent uitgespeeld en je wilt het spel met een totaal ander Wezen opnieuw spelen, dan dien je te beseffen dat het echt heel lang duurt voor je zo'n Wezen hebt gecreëerd, en wie wil die moeite nog een keer nemen?
Nee, veel liever was ik een server op gegaan om mijn Goddelijke Leeuw met andere Wezens te meten.
Voor multiplayer B&W gameplay, moeten we helaas wachten op de add-on...

LIONHEAD STUDIOS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.LIONHEAD.COM/BW2

STEVEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	9	9	91

SSX On Tour is het beste deel uit de serie, dus dat zit helemaal snor!

SSX ON TOUR



Het wintersport seizoen is nog niet eens begonnen of de eerste snowboard game zit al weer in m'n console. Gelukkig ligt er op de bergen van SSX altijd sneeuw.

Ik moet heel eerlijk bekennen dat ik niet met de juiste instelling begon aan SSX On Tour. De afgelopen periode is behoorlijk hectisch geweest met onder andere de Tokyo Game Show, vele andere perstripjes, en de 'eind van het jaar' gameslawine die inmiddels flink op gang is gekomen om de drukke kerstperiode voor te zijn.
Toen ik eenmaal aan mijn laatste pagina voor dit nummer begon (degene die je nu aan het lezen bent dus) dacht ik me er een beetje makkelijk van af te maken (Waaat! - Ed). Ik heb tenslotte al de voorgaande delen uit de SSX serie gespeeld, dus na een paar uurtjes SSX On Tour zou ik wel genoeg weten om er iets zinnigs over te zeggen....

PRIJS

Echter, toen ik eenmaal de On Tour mode in dook, waar het allemaal om draait in dit nieuwe deel, was ik al een half uur bezig voordat ik überhaupt op de berg belandde.
Het eerste dat opvalt, is de schitterende vormgeving. Het is ondertussen al vele malen ... de stijl van de menuschermen en de ... deze aan elkaar zijn geschakeld, ... prijs.
Ik denk alleen dat als je SSX On Tour ... een kater je hier anders over denkt, ... allemaal behoorlijk druk en schreeuwerig. ... bedoeling een van de verschillende type ... ders te kiezen en vervolgens nog gesla... grootte en vervoermiddel te bepalen van ... tar (da's een duur woord voor virtuele ... tie, mocht je dat niet weten). Je kunt ... op snowboard als ski's de berg afrag... gens op de gameplay weinig invloe... zien de tricks er natuurlijk wel ande... besturing voelt een tikkie anders).
Verder kun je dan nog met het startbed... jouw portemonnee vindt, nieuwe gear kopen. Hierbij heb je keuze uit echt bestaande merken, dus als wintersport je ding is (en je een beetje een fashion victim bent) kun je naar hartelust winkelen. Boots, jassen, broeken, goggles, mutsen... noem het maar op of ze hebben het hangen in de indrukwekkende winkel van SSX.
Uiteraard tref je ook diverse boards en ski's aan die allemaal van verschillende statistieken zijn voorzien. Je kunt zelfs nieuwe tricks kopen en je attributen verbeteren, zoals startsnelheid, uithoudingsvermogen en stootkracht (je kunt je tegenstanders namelijk neermeppen). Dit alles komt echter wel met een pittig prijskaartje en je geld verdien je uiteraard op de berg.



Wie neemt dan ook z'n huisdier mee op de ski's.



Typisch een vrouw: denkt gewoon dat ze omhoog kan boarden.



Beetje dom van zo'n zwerver om te gaan bedelen vlak naast een piste.

ZIEKE TRICKS

Vanaf een simpel mapje kun je de beschikbare evenementen kiezen. De opdrachten die je tegenkomt variëren van het winnen van bijvoorbeeld een aantal 'slope style' races, het uitvoeren van de ziekste tricks tot het vinden van een aantal speciale voorwerpen.
Win je een event dan neemt de 'Hype' omtrent jouw personage toe en stijg je in de rankings waardoor weer nieuwe evenementen en items vrijkomen.
Als je bekend bent met deze serie zul je redelijk eenvoudig door de eerste series heen komen want de besturing is grotendeels onaangepast gebleven. Dat is zeker geen minpunt want met de vele verbeteringen door de jaren heen speelt de game ondertussen als een trein.
Je hebt nog steeds de knop om te springen, die meer effect heeft naarmate je deze langer ingedrukt houdt. Eenmaal in de lucht kun je met de D-Pad in de lucht spinnen of front- en backflips uitvoeren. Verder heb je meerdere soorten grabs en kun je alle ... zet kan worden voor extra snelheid of de zogeheten monster tricks. Door met een volle boostmeter de rechter analoge knuppel een richting in te duwen, doe je een bizarre over de top trick die wordt vergezeld van een aantal mooie slowmotion camerabeelden.

> "DIT IS HET SOORT GAMES WAAR EA IN UITBLINKT EN SSX ON TOUR STELT NIET TELEUR"



Als die tieten echt waren, hadden ze zo ongeveer in haar keel gehangen.



ALLES KLOPT

Je raadt het al, alles klopt aan SSX On Tour. Er zijn meer dan genoeg evenementen en omgevingen om je te vermaken, en de vele gevarieerde muzikale tracks en te openen items versterken de houdbaarheid alleen maar.
Dit is het soort games waar EA in uitblinkt en SSX On Tour stelt niet teleur. Sterker nog, dit is het beste en meest complete deel in de serie tot op heden.

GENRE: SNOWBOARD - SKI • AANTAL SPELERS: 1-2 SPELERS • VERWACHT: OUT NOW

EA CANADA • EA SPORTS BIG • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988

SCORE **93** | GRAPHICS **9** | REPLAY **10** | GAMEPLAY **9**

De koning is niet van zijn troon gestoten; Pro Evo 5 benadert de perfectie en duldt nog niemand naast zich.

PRO EVOLUTION SOCCER 5



Ik kan hier nu wel heel spannend gaan lopen doen maar je hebt allang naar het cijfer gekeken. Waar FIFA 06 vorige maand een 85 scoorde, krijgt Pro Evo 5 maarliefst een 93. EA krijgt weer klop en jij wilt weten waarom...

Eigenlijk had hier een andere tekst moeten staan. Een tekst vol emotie over een van de beste gameseries ooit gemaakt. Een zinderend verhaal over de bikkelharde strijd tussen Pro Evo en FIFA. Een liederlijk stuk proza over waarom Pro Evo 5 toch elke keer weer beter is dan FIFA. Een jubelend betoog over bollende netten, vliegende tackles en droge knallen. Maar dat verhaal zul je niet in dit blad aantreffen. Daar staken Jeroen en Ed eensgezind een stokje voor. Ze vonden het te veel poëzie, te veel fanboy-gedrag en meenden dat de lezer daarop niet zat te wachten. Sterker nog, dat ie daar geen hol aan had. Dat ie aan de hand van de tekst zou gaan denken dat ik de game eigenlijk niet of nauwelijks gespeeld had en daarom maar wat voor me uit orakelde.

> "VERDEDIGEN IS NU NET ALS HET AANVALLEN TOT KUNST VERHEVEN."

CRACK

En als je me nu ergens mee pijn kan doen, dan is het roepen dat ik Pro Evo niet zou spelen. Want deel 5 heeft mij een compleet weekend gekost (inclusief de vrijdag). Drie dagen waarin ik tevergeefs met PSV heb geprobeerd de KNVB-schaal en de Gatorade Cup in de wacht te slepen. Ik niet genoeg Pro Evo spelen? Mijn vriendin krijgt vlekken als ze naam alleen al hoort. Pro Evo is voor mij wat crack voor een junk is. Maar goed, nu ik weer van die roze wolk af ben (nieuwe games moeten getest worden), zie ik wel in dat ze gelijk hadden. Maar ik hoop ook dat jullie begrijpen hoe moeilijk het voor mij is om 'zakelijk' te doen over een reeks die al jaren de perfectie benadert en nu opnieuw verbeterd is.

Want #%$$@$% wat is Pro Evo 5 goed geworden! Konami heeft de basis gelijk gelaten, waardoor je in het begin nauwelijks verschil zult zien en horen (grafisch weer tip-top in orde, zelfde commentatoren), tot je die eerste goal maar niet op het scorebord krijgt. Nu, wees gerust, je bent je skillz niet kwijt: Konami heeft deel 5 nog moeilijker gemaakt.



"Wat heb jij daar voor bandje om je pols? 'Respect Ugly People' ofzo?"

KUNST

Waar je in deel 4 nog simpel het balletje rond kon laten gaan en zeker in de moeilijkheidsgraden 1, 2 en 3 sterren eenvoudig doel trof, daar moet je in deel 5 uit een ander vaatje tappen. Feitelijk heeft Konami de A.I. flink opgeschroefd. De CPU's van de tegenstander dekken stukken korter, geven elkaar voortdurend rugdekking, maken nauwelijks fouten en zijn bij lijfcontact bijna altijd de winnende partij, en dus kun je langs een tegenstander dribbelen bijna vergeten.

De passing-game is nu de sleutel naar succes. Het is zaak dat je het spel verplaatst, van de ene helft naar de andere helft geduldig op zoek gaat naar dat ene gaatje in de defensie, op jacht gaat naar die ene mogelijkheid om in of buiten de zestien aan te leggen voor een verwoestend schot. En wacht niet te lang, want de bal voor de goede voet leggen is einde kans.

Ook bij balverlies moet je rap handelen, want je krijgt hem niet zomaar terug. De CPU geeft weinig blinde passes, is geduldig en tikt rustig een bal breed als de oplossing zich niet diep aanbiedt. Op je tegenstander afrennen terwijl je de X en R1 knop indrukt resulteert vrijwel altijd in een overtreding, dus dat is ook geen optie meer. En omdat de vrije trap ietsje makkelijker is gemaakt, wil je die bal niet vlak voor je zestien hebben liggen. Verdedigen is nu net als het aanvallen tot kunst verheven.

OEFENEN

Aan de modes en tactische menu's zijn weinig opzienbarende dingen veranderd. Tuurlijk hadden ze allerlei nieuwe challenges kunnen verzinnen, maar dat voegt niks toe, in ieder geval niks voor mij. Ik ga voor het pure voetbal en Pro Evo 5 biedt dat meer dan ooit.

Dat ik weer opnieuw moest beginnen met oefenen, heb ik er graag voor over, want de voldoening die je krijgt als de bal het Pro Evo-netje doet bollen, die vind ik maar in weinig andere games.



"Oeps... maar goed dat er een binnenbroekje inzit."



Per ongeluk toonde de scheids in plaats van de gele kaart, een privé foto genomen in de darkroom van Café de Bruine Snor.

HAAT-LIEFDE

Pro Evolution Soccer 5 is anders, dat was mijn eerste reactie toen ik dit vijfde deel speelde. Waar je in deel 4 vrij gemakkelijk het balletje rond kon laten gaan en op vrij simpele wijze doelpunten aan elkaar kon rijgen, is het in deel 5 wel effe andere koek.

Langs een tegenstander dribbelen is lastiger, haast onmogelijk. Het is nu zaak dat je het spel verplaatst, van de ene helft naar de andere helft op zoek gaat naar dat gaatje in de defensie, op jacht naar die ene mogelijkheid om van buiten de zestien aan te leggen voor een verwoestend schot.

Bij balverlies is het alle hens aan dek want de lederen knikker heroveren is erg lastig, je kunt niet meer op je tegenstander afrennen met de X en R1 knop ingedrukt want dat resulteert vrijwel altijd in een overtreding. Het spel ligt daardoor vaker dan je lief is stil, maar gelukkig houdt de scheidsrechter zijn kaarten wat vaker op zak. De spelhervattingen zijn overigens levensgevaarlijk, met name omdat vrije trappen een stuk makkelijker in het doel te krullen zijn.

PES5 is anders maar of het daarmee beter is dan zijn voorganger? Momenteel verkeer ik nog in een haat-liefde verhouding. Haat omdat ik PES5 weer opnieuw moet leren spelen en liefde omdat áls je tot score komt, het een bevredigender gevoel geeft dan ooit te voren.

PSP — JERDEN

GRAPHICS | REPLAY | GAMEPLAY

Buiten enkele kleine mankementjes is deze Pro Evolution Soccer voor onderweg puur genieten.

90 SCORE

PRO EVOLUTION SOCCER 5 (PSP)

Koning voetbal is er nu ook voor onderweg.

Mijn honger naar de bal wordt momenteel gestild als nooit tevoren. Sinds PES5 er voor de PSP is, kan ik onderweg naar de redactie gewoon mijn competitie met AZ voortzetten. Overal en altijd kan ik mijn verslaving voeden. Ik vind het gewoon jammer als de trein of de bus mijn bestemming heeft bereikt.

VAKKUNDIG

De PSP zou te weinig knoppen hebben waardoor de spelervaring niet helemaal goed uit de verf zou komen, zo beweerden kwade tongen. Nu, ik kan je verzekeren dat niets minder waar is. Pro Evolution Soccer 5 voor de PSP is een haast exacte kopie van zijn grotere broer, inclusief die spelbeleving die bij deze voetbalserie hoort.
Dat de PSP wat knoppen te kort komt voor PES5 is helemaal waar, alleen heeft men bij Konami dit probleem vakkundig opgelost door bepaalde functies onder de vierpunts druktoets of de analoge puist te plaatsen. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om de beken de pirouette simpelweg uit te voeren door met de analoge puist een rondje te draaien. Andere functies, zoals het sprinten en van mannetje wisselen, zitten gewoon onder de R en L knoppen.
Natuurlijk mis je de mogelijkheden van de R2 en L2 knoppen maar Konami heeft dit kleine gemis in mijn ogen uitstekend opgevangen.

GEEN MASTER LEAGUE

Buiten het feit dat de PSP wat knoppen mist, is de hardware ook gelimiteerd ten opzichte van de PS2/PC/Xbox versies. Dat is dan ook de reden dat het commentaar is geschrapt en er slechts twee stadions beschikbaar zijn. Op zich zijn deze aanpassingen niet echt storend. Erger vond ik 't dat men genoodzaakt was om de Master League uit deze PSP versie te verwijderen. De Master League is namelijk een onderdeel dat ik veelvuldig speel en ik had graag gezien dat ik ook op mijn PSP lekker kon sleutelen aan mijn team. Een domperije dus.
Gelukkig kan ik dan wel verschillende competities (Nederlandse, Spaanse en Italiaanse competities zijn volledig gelicenseerd) afwerken. Het is een kleine pleister op de wonde.


Italiaanse voetballers koppen niet graag omdat dan hun haar in de war gaat.


"Laat maar schieten jongens, ik heb in de herhaling gezien dat ie naast gaat."

PITTIG

Ondanks de kleine mankementjes, zoals het missen van de Master League en slow down tijdens het spelen, moet ik toegeven dat dit toch wel het beste voetbalspel is dat momenteel beschikbaar is op de PSP.
Het speelt zoals de 'grote' versie van PES5, dus verwacht geen gemakkelijke potjes als je een competitie met 3 sterren aan het spelen bent. Het is zaak dat je de bal goed rond laat gaan, waarbij je telkens een blik werpt op het plattegrondje zodat je kunt zien of er een ploeggenoot vrij staat. Toevalstreffers zullen zich niet of nauwelijks voordoen aangezien de defensie van de tegenstander de boel achterin behoorlijk dicht houdt. Je zult het dus moeten hebben van goed uitgespeelde kansen waarbij je overigens best wel eens een balletje van buiten de zestien erin mag proberen te jagen.

> "ZORG ER WEL VOOR DAT JE GEEN AJAX-SUPPORTERS AANSPREEKT ALS JE DAT WONDERSCHONE DOELPUNT VAN ARVELADZE TEGEN DE GODENZONEN LAAT ZIEN"

"YEAH"

De moeilijkheidsgraad ligt dus net als bij de 'grote' PES5 hoog; het is dan ook vrij lastig om die gebalde vuist en een vluchtige "YEAH" in te houden tijdens een treinreisje in een overvolle coupé. Gelukkig dan maar dat je dat fraaie doelpunt gewoon op kunt slaan om zo de coupé mee te laten genieten van jouw prestatie. Zorg er dan wel voor dat je geen Ajax supporters aanspreekt als je dat wonderschone doelpunt van Arveladze tegen de Godenzonen laat zien; de PSP in stukjes terug krijgen is best wel een beetje zonde.

POWER UNLIMITED GOLD


Gezellig, zo'n veldje met van die gebreide doelnetten.

CAPCOM CLASSIC COLLECTION



Alleen Super Ghouls 'n Ghosts, Street Fighter II en Final Fight zijn de aanschaf waard van deze ruim twintig games tellende verzameling jeugdsentiment.

XBOX / PS2 — 60 SCORE

KUON



Bijzonder slecht uitgewerkte horror game die zich afspeelt in de Japanse Heian periode.

PS2 — 50 SCORE

FIFA 06



Uitermate vage, slecht speelbare overzetting van een heel erg goede voetbalgame, jammer.

DS — 50 SCORE

SONIC GEMS COLLECTION



Ouwe meuk die hoogstens de allergrootste egel fans zal aanspreken want echt toffe Sonic games staan er niet op.

NGC / PS2 — 40 SCORE

ACTIVATE 2005

LAAT DE FEESTDAGEN MAAR KOMEN!

Mocht J.J. eerder al met Activision's Quake 4 stoeien, de Engelse developer had nog genoeg lekkers achtergehouden om ons voor een tweede keer in korte tijd te ontbieden in de Engelse hoofdstad.
Deze keer voegde Jan weer wat airmiles aan z'n haast onmetelijke aantal toe en vermaakte zich met vechtpartijen in New York, het regisseren van zijn eigen romantische komedie, de invasie van de planeet Hoth, het neerknallen van indianen en... sexy politieagentes! JAN

Het is inmiddels een bekend fenomeen: speluitgevers bewaren hun grootste titels voor het eind van het jaar en dingen in de feestmaand in volgestouwde winkels naar de gunst van de gamer. Ook Activision is traditiegetrouw een van de partijen die de meeste titels tijdens 'Holiday Season' op de planken brengt. Niet voor niets is het bedrijf de grootste uitgever na Electronic Arts.
Met Spider-Man en Tony Hawk games weet men een breed publiek aan zich te binden, terwijl met shooter franchises als Soldier of Fortune, Doom, Quake en Call of Duty ook het hardcore PC-publiek aan z'n trekken komt. Neem daarbij nog eens de jarenlange samenwerking met LucasArts en de bijbehorende Star Wars games, en het is duidelijk: Activision heeft flink wat in de gaming-melk te brokkelen.
Met hun combinatie van hardcore en mainstream, zit men stevig in het zadel, ook al vinden we hier bij de PU lang niet al hun titels even geslaagd.
Ik was dan ook erg benieuwd met wat voor opstelling Activision deze feestdagen de arena betreedt, en of we die titels dit najaar ook terug gaan zien in de top 10 lijstjes van bestverkochte games.

X-MEN

LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE



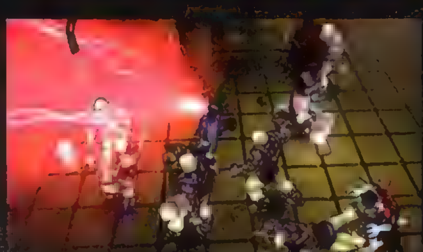
X-Men Legends was, ook tot verrassing van Activision zelf, een klinkend succes en dus mocht de ontwikkelaar die ons ooit darmen uit magen van tegenstanders liet schieten in Soldier of Fortune (Raven Software voor de kenners) aan de slag met een tweede episode.

Vanzelfsprekend schallen persberichten en websites dat we met een revolutionair nieuw deel te maken hebben maar dat is natuurlijk onzin. De gameplay is zo vertrouwd als maar kan; je gaat nog steeds op stap met vier X-Men die sterker worden naarmate ze meer vijanden door het beeld hebben getrapt, en iedere X-Man en X-Vrouw heeft unieke vaardigheden die gaandeweg verbeteren.

VERDIEPING

Leuke twist is dat je deze keer met aartsrivaal Magneto en zijn bende kwade mutanten samenwerkt om een nog veel gevaarlijkere vijand aan te pakken.
De hack & slash gameplay is wel wat meer uitgediept. Zo zijn er meer RPG skills en powers te verdelen. Leuk voor de veteranen in het genre, een tikje overweldigend voor newbies maar hé, die gaan de vreselijke oppervlakkige Fantastic 4 maar spelen. Helemaal tof is de Baldur's Gate-achtige toevoeging waarbij The X-Men en The Brotherhood elkaar ingame aan het afbluffen zijn. Want ook al vechten ze deze keer in hetzelfde kamp, het blijven natuurlijk tegenpolen. Dergelijke reacties zie je ook terug in het commentaar van NPC's en dat werkt erg grappig.
De iets dikker aangezette cell shading look benadrukt de comic roots van deze game.
Goed nieuws voor de Windows gebruikers onder ons: de game komt ook uit voor PC en ziet er daar erg fraai uit.







+ Betere looks en A.I, meer RPG online co-op gameplay.

− Meer van hetzelfde.

IN DE DECEMBER TOP 10?

TRUE CRIME

NEW YORK CITY



Grootste aantrekkingskracht van de eerste True Crime was het levende, op schaal nagebootste Los Angeles dat volgens de makers tot op de steegjes nauwkeurig was gereproduceerd.

Voor de nieuwe True Crime staat New York in de spotlight en volgens mij heeft Luxoflux diverse satellieten in een baan om de aarde zweven want de Amerikaanse stad wordt echt angstig realistisch in beeld gebracht.
De eerste keer dat je met hoofdpersoon Marcus Reed over Times Square loopt weet je niet wat je ziet en ook andere beroemde landmarks, wijken en straten komen zeer herkenbaar tot leven.





EXIT NEPPE CHINEES

Reed vervangt die neppe Chinees uit de eerste game; deze wannabee Jet Li had 'het' voor mij absoluut niet. Reed heeft die uitstraling wel, ook al wordt hij wel erg archetypisch volgens het hiphop/sportschool beeld neergezet.
Waar ik wel mijn twijfels over heb, zijn de vele soorten gameplay. Zo kan Reed maar liefst vijf verschillende vechtstijlen ontwikkelen (van straatvechten tot Tai Kwondo), kun je vertraagd schieten, zijn er stealth moves, zie ik Punisher invloeden (waarbij het doel van bankschroeven en ijzeren spiesen zich laat raden) en ga zo maar door.
Beter uitgewerkt dan eerst is het good cop/bad cop idee. Ben je een goede rechercheur dan wordt NY langzaam schoner, zijn er minder overvallen op straat, schijnt de zon en kwetteren de vogels. Ben je een bad cop en gebruik je (te) veel geweld dan ontstaat het tegenovergestelde: de straten worden viezer, je hoort vaker sirenes op straat, er komen steeds meer gangs en de criminaliteit neemt toe. Kortom: dan wordt NY er niet vrolijker op.
Zo heb je voortdurend keuzemogelijkheden bij je missies. Als je drugsgeld en heroïne vindt, kun je de boeven netjes arresteren óf gewoon door het hoofd schieten. Aan jou of je het drugsgeld plus verdovende middelen netjes aflevert bij het politiebureau of dat je de drugs doorverkoopt aan een andere crimineel en even wat illegale wapens inslaat.
Dit kan spannende situaties opleveren die doen denken aan de film Training Day met Denzel Washington en Ethan Hawke.

+ New York is prachtig, Marcus Reed heeft veel meer uitstraling dan z'n voorganger.

− Te veel van alles door elkaar.

IN DE DECEMBER TOP 10?





TRUE PARTY!

Activision sloot het festijn af met een broeierige True Crime 2 party waar de sfeer uit The Big Apple alsvolgt vertaald werd: take-away noodles, een NY hotdog stand, een wervelend optreden van breakdancers, een graffiti-artiest (die er overigens geen snars van kon) en een DJ die old-skool soul en hiphop draaide.
Een ijssculptuur in de vorm van een pistool mocht natuurlijk ook niet ontbreken: iemand goot bovenin wodka en onderaan bij de loop van het wapen lurkte je de drank er ijs- en ijskoud uit.
Als klap op de vuurpijl bracht een hele batterij babes verkleed als New Yorkse politieagenten, in veel te strakke broekjes, de aanwezige pers het hoofd volledig op hol.





BATTLEFRONT OP PSP

De PSP is hot en dus kon je er de klok op gelijk zetten: Star Wars Battlefront II komt naar de PSP. De gameplay op Sony's handheld zal opgesplitst worden in verschillende mini-campagnes in plaats van een lange campagne (singleplayer) op de andere versies.
Je kunt kiezen om te spelen als een (Rebel) smokkelaar, een (Imperial) sniper of een huurling en je doet planeten aan uit alle zes de SW films.
Helaas ondersteunt het spel slechts vier spelers via Wi-Fi; acht was net even beter geweest.
Ook de PSP kent speelbare Jedi en space battles, dat dan weer wel.



YOUR RIDES HAVE BEEN STOLEN. YOUR NAME HAS BEEN TRASHED. EVERYTHING YOU'VE WORKED FOR AND WON IS LOST. BUT WITH A LITTLE HELP FROM THE WIZARDS AT WEST COAST CUSTOMS, YOU'LL BE GEARED TO EVADE THE COPS AND FIND THE SHORTEST, WILDEST ROUTES TO REGAIN YOUR TITLE: KING OF THE STREETS.
MORE THAN A RACE, A LIFESTYLE
L.A. RUSH
WWW.LARUSHGAME.COM
FIND THE WINNING MIX OF SPEED, SHORTCUTS AND JUMPS.
CUSTOMIZE YOUR RIDES WITH THE PROS FROM WEST COAST CUSTOMS.
EXPLORE THE FAMOUS STREETS, FREEWAYS AND LANDMARKS OF L.A.
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
MIDWAY
L.A. Rush © 2005 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. L.A. RUSH is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logos are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc.Hollywood Sign ™ and © 2005 Hollywood Chamber of Commerce. Licensed by Global Icons. All rights reserved. General Motors Trademarks used under license to Midway. HUMMER, H2, all related Emblems and the distinctive vehicle body and grille design are General Motors Trademarks used under license to Midway. MITSUBISHI, LANCER EVOLUTION VIII and ECLIPSE SPYDER names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION. CHEVROLET, CHEVY, the Bowtie Emblem, PONTIAC, CAMARO, SS, CHEVELLE, CORVETTE, SOLSTICE, IMPALA, HUMMER, and the related vehicle body design are General Motors Trademarks used under license to Midway. Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Official Nissan Product. Nissan, Frontier, 240SX, Skyline and associated symbols, emblems and designs are trademarks of Nissan Motor Co., Ltd. and used under license to Midway Home Entertainment Inc. RIDES is a trademark of Harris Publications, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Online play requires internet connection.

STAR WARS

EMPIRE AT WAR



Het is LucasArts zelf nooit gelukt een top Star Wars RTS te maken, terwijl de franchise zich daar toch zo goed voor leent.

Galactic Battlegrounds was zeker niet slecht maar draaide op een verouderde Age of Empires II engine. De RTS game dáár weer voor gebaseerd op A Galaxy Far, Far Away was onbestuurbaar en die naam heb ik dan ook verdrongen. Deze keer staat Petroglyph aan het roer, een kersverse ontwikkelaar bestaande uit ex-Westwood veteranen (Command & Conquer) en dat schept verwachtingen.
Een ding kan ik ieder geval zeggen: de game speelt lekker. Dat klinkt heel oppervlakkig maar als het muisklikken en aansturen van je troepen niet goed voelt, is een RTS al bij voorbaat ten dode opgeschreven.



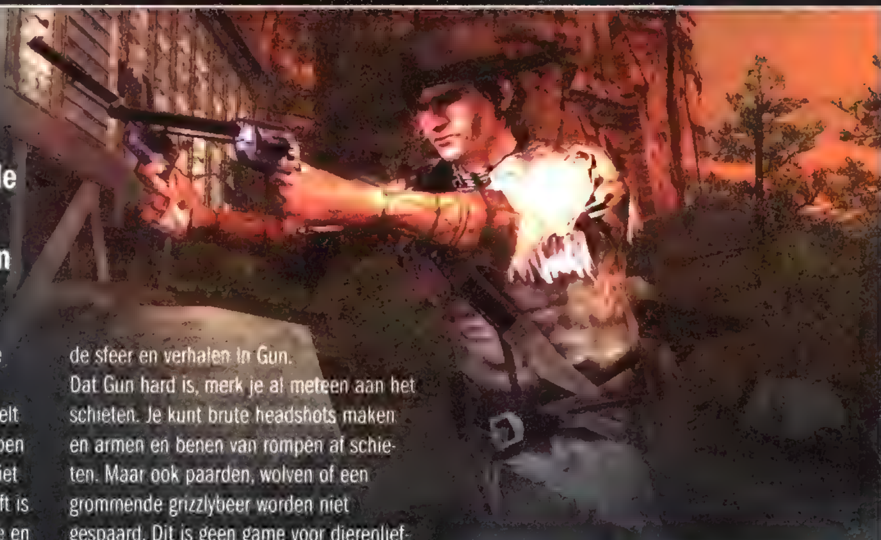
MEER ACTIE

De makers hebben voor Empire At War het volgende credo: "Less Farming, More Action". Dat betekent dat je je nauwelijks bezig hoeft te houden met je resources maar je puur kunt richten op de strategische actie. Geen Wookies die hout lopen te hakken of Droids die goud aan het delven zijn maar gebouwen die credits genereren. Wel zo makkelijk.
Schermutselingen vinden op twee fronten plaats: in space met een vloot en op land met diverse voertuigen. In beide gevallen kun je gigantisch ver in- en uitzoomen. Vooral de moviecam is een coole feature. Met één druk op de knop plakt de camera vast aan een aanvallende (squadron van) unit(s) en krijg je een gevecht vol drama te zien, net als in een film. Vooral de dogfights in space komen zo mooi tot leven, al vind ik diezelfde space gevechten vooralsnog onoverzichtelijk.
Bovendien vraag ik me af of een verkapte Homeworld benadering niet te lastig is voor de achterban. Ook het pre-missie scherm waarin je eenheden traint en verscheept naar je vloot, voelde wat onwennig maar heeft wel potentie. Eenmaal je vloot aan land gezet, hoef je je daarna gelukkig nauwelijks meer te bekommeren om het uitbouwen van je oorlogsmachine. Het kan dus nog alle kanten op met deze game...

+ Gameplay voelt goed.
− Graphics een tikje stoffig, wat onwennige interface.

IN DE DECEMBER TOP 10?
[illegible]

GUN



Maandenlang hield Neversoft - wereldberoemd vanwege de Tony Hawk reeks - haar nieuwste franchise angstvallig geheim. Inmiddels is bekend dat het allemaal gaat om een Wild West action-adventure onder de naam Gun.

De titel dekt de lading perfect aangezien we te maken hebben met een keihard spel waarbij iedere NPC een wapen draagt en iedereen in potentie levensgevaarlijk is. Gun vertelt het verhaal van de jonge Colton White die jarenlang iemand anders voor zijn vader hield. Zijn surrogaat pa (Ned) heeft 'm prima opgevoed, zo weet hij uitzonderlijk goed om te gaan met diverse schietijzers.
Vlak voor z'n "pa" vermoord wordt, vertelt hij aan Colton (je had denk ik al begrepen dat jij die revolverheld speelt) dat hij niet je vader is. Het enige dat hij je meegeeft is een medaillon, de naam van een meisje en de naam van een saloon. Het grote avontuur kan beginnen.





KEIHARD

Gun haalt zijn inspiratie uit morsige, grimmige Western films waarin de scheidslijnen tussen goed en slecht vaag zijn en ook de keiharde roman Blood Meridian van de auteur Cormac McCarthy stond model voor de sfeer en verhalen in Gun.



Dat Gun hard is, merk je al meteen aan het schieten. Je kunt brute headshots maken en armen en benen van rompen af schieten. Maar ook paarden, wolven of een grommende grizzlybeer worden niet gespaard. Dit is geen game voor dierenliefhebbers. Zo loont het om tijdens achtervolgingen het paard van je belager neer te schieten aangezien ros én ruiter genadeloos onderuit gaan. Het paardrijden zelf voelde trouwens fantastisch en ik kan me niet heugen dat dit ooit zó goed in een game is gesimuleerd.
Tussen de verhalende missies door kent de game tal van minigames en zijmissies waarin je bijvoorbeeld voor de Pony Express gaat werken of als premiejager boeven vangt voor extra cash. Als je dan ook nog weet dat je indianenscalpen kunt verkopen voor geld, kun je op je vingers natellen dat deze game straks voor heel wat ophef gaat zorgen.
GTA in het Wilde Westen? Het ziet er wel naar uit.

+ Paardrijden voelde niet eerder zo goed, concessieloos knallen.
− Het extreme verhaal schiet iets te ver door.

IN DE DECEMBER TOP 10?
[illegible]

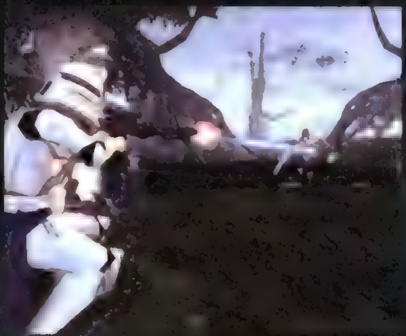

'UNMISSABLE' NOVEMBER '05
resident evil 4
evilution...
PlayStation 2
new horror. new content. exclusive to PS2
CAPCOM
residentevil-4.com
PlayStation 2

STAR WARS
BATTLEFRONT II



Het eerste deel van Star Wars: Battlefront laat zich nog het best omschrijven als Battlefield-light in het Star Wars universum. Dat ging er bij de gamers overigens in als koek; niet KotOR of Rogue Squadron maar Battlefront was de bestverkochte Star Wars game ooit.





Deel 2 is vooral meer, meer, meer als we de makers mogen geloven. En dat doe ik vooralsnog, aangezien de speelsessies erg verslavend waren. Grafisch vind ik de game nog steeds een drollenbak maar de mogelijkheid om deze keer in de ruimte met beroemde Star Wars schepen (online) te schieten en te vliegen, is vet. Het speelt arcade maar de sfeer is ontegenzeggelijk aanwezig.



RUSH

In een X-Wing hoppen, turrets van het gigantische moederschip kapot schieten en vervolgens - en nu komt het - landen in de hangars van de tegenpartij! Daar uit je spaceship springen en de Storm Troopers over de kling jagen. Vervolgens spurt je naar de engine room, plaats je een bom of knal je de machinerie kapot (afhankelijk van je klasse) en maak je dat je wegkomt voordat het schip ontploft. Dit is hoe ik een online Star Wars game wil spelen, dames en heren.

Voorts wordt de singleplayer nu wel serieus genomen en krijgen we een flinke kluif aan de campagne. Bovendien zijn alle zes Episodes van de partij in diverse speltypen én kunnen we online en offline als Jedi huishouden; bijvoorbeeld als Yoda, Darth Maul of Darth Vader, stuk voor stuk met eigen Force Powers.

Alleen als je uitermate goed presteert, komt de Jedi beschikbaar maar als je dan eindelijk zo'n uitverkorene bent, zal iedereen op de server sidderen van angst. Lightsaber + Force Powers versus proppenschieters? Wahahahahaaaaargh!

+ Snel, fun, battles in space.

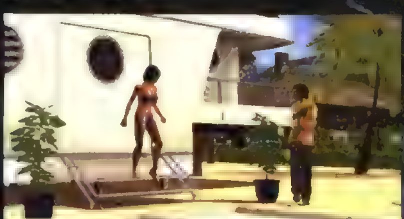
– Nog steeds te arcade voor hardcore BF spelers.

IN DE DECEMBER TOP 10?

Aangezien deel 1 de best verkochte Star Wars game ooit was, liggen de kansen voor de opvolger goed. Zeker nu we mogen vliegen in X-Wings en TIE-Fighters in space.

THE MOVIES

Over The Movies is al veel gezegd en geschreven maar eindelijk had ik de mogelijkheid om zelf eens goed met het onderdeel Moviemaker aan de gang te gaan.





Natuurlijk kun je The Movies ook volledig als sim spelen waarbij je je eigen filmstudio bestuurt maar juist het zelf in elkaar knutselen van filmpjes is het unieke aan deze game.

Het grappige is dat er tonnen voorbedachte scènes in zitten, in verschillende tijdsettings, rond verschillende thema's. Denk aan een horror slasher, een Western, een romantische film...

Het ding is dat jij zelf kunt bepalen wie wat speelt, hoe je acteurs er uitzien, wat voor attributen ze bij zich dragen (ook wel props genoemd) enzovoorts.

Stel; je maakt een Western. Dan kun je kiezen uit een openingsscène als: Enter The Saloon Alone - Enter The Saloon With Two People - Enter The Saloon While It' s Raining etc. En dat is slechts één scène. Voorts heb je bankovervallen, shootouts, kaarttafel scènes, praatscènes, dansscènes, romantiek, ruzies, knokpartijen en ga zo maar door... en dat is dus alleen nog maar voor het type Western film.



ABSURD

In elke scène kun je zelf bepalen hoe iedereen er uitziet qua kleding, qua looks (haar, make-up, sieraden) en kun je in plaats van bankovervallers met pistolen, bankovervallers met bananen in hun handen laten figureren.

Zo sleutelde ik een romantische komedie in elkaar waarbij een acteur in een geel kuikenkostuum een serenade brengt aan de lokale sheriff. Het is volledig absurd maar omdat het allemaal kan in The Movies zullen we straks de meest bizarre en geinige resultaten krijgen.

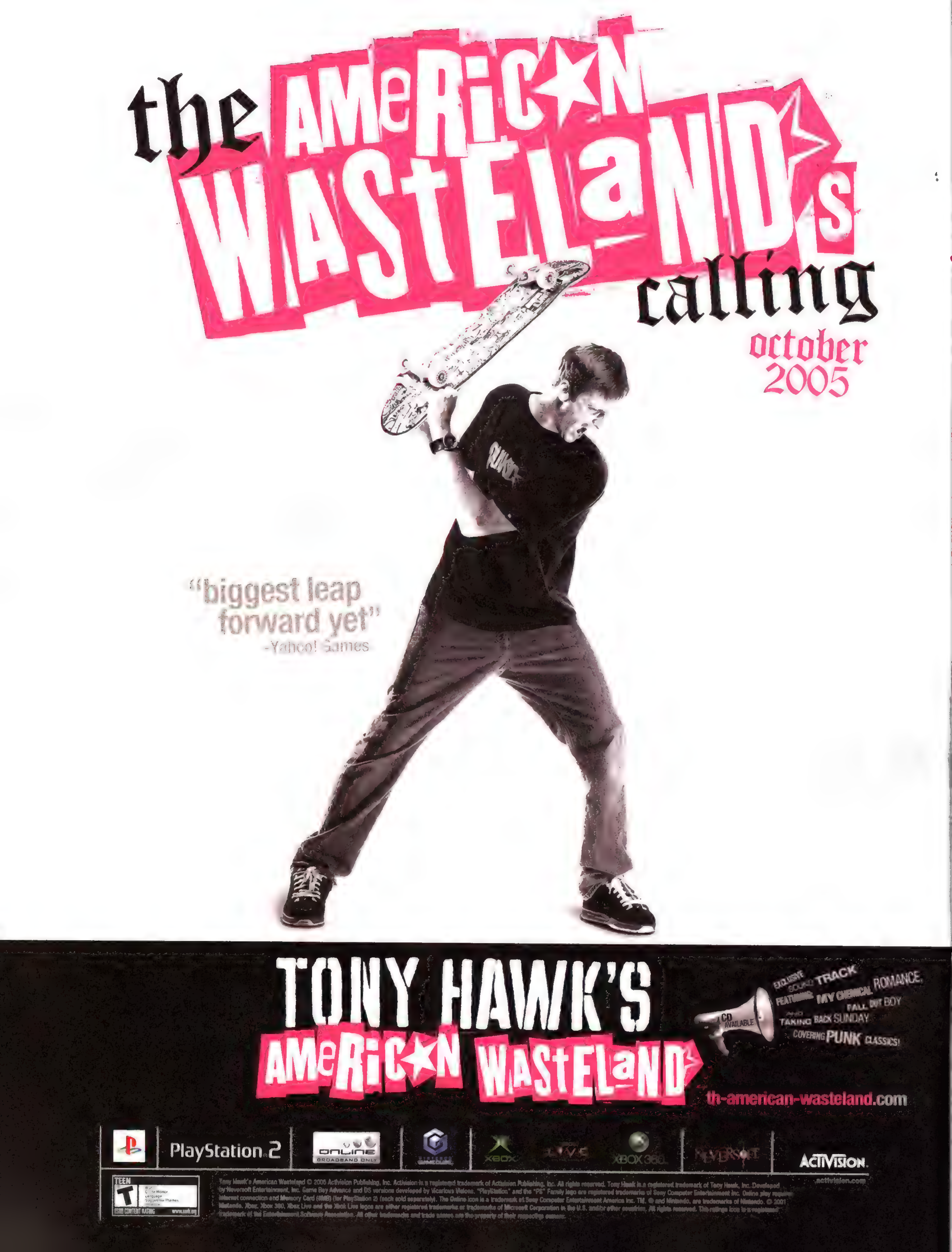
Bovendien kan iedere speler zijn filmpjes uploaden naar een speciale website waar bezoekers en een speciaal panel jouw film zullen beoordelen.

+ Maak je eigen film of parodieer bestaande blockbusters.

– Hoe lang blijft dat filmpjes maken boeien?

IN DE DECEMBER TOP 10?

Ik denk het niet, daarvoor is de game te weird. The Movies moet het veel meer hebben van mond op mondreclame; mensen die het 'film maken' te zien krijgen en er daarna zelf ook mee aan de slag willen. Op lange termijn kan The Movies dus wel goed gaan scoren.



the AMERICAN WASTELAND's calling
october 2005
"biggest leap forward yet"
-Yahoo! Games
TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND
CD AVAILABLE
EXCLUSIVE SOUND TRACK FEATURING MY CHEMICAL ROMANCE, FALL OUT BOY AND TAKING BACK SUNDAY COVERING PUNK CLASSICS!
th-american-wasteland.com
PlayStation 2
ONLINE BROADBAND ONLY
XBOX
XBOX 360
NEVERSOFT
ACTIVISION
activision.com
TEEN
T

DEMOCHECK PC

SERIOUS SAM 2

Het is knallen, knallen en nog eens knallen in Serious Sam 2. De demo bevat het Seriousopolis Uptown level en kan alleen maar met vier spelers in Co-op mode gespeeld worden. Alle wapens uit het volledige spel zijn in principe aanwezig, mits je cheat en dat is natuurlijk voor wussies. Verder kun je alvast in één voertuig hoppen!

Score:

WWW.3DGAMERS.COM/GAMES/SERIOUSSAM2/DOWNLOADS



BROTHERS IN ARMES: EARNED IN BLOOD

Earned In Blood is nóg beter dan het origineel, als we Boris moeten geloven. Check deze demo en speel een solo level of een Skirmish map. Geschiedenis liefhebbers kunnen ook een documentaire en een dagboek bekijken.

Score:

WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM

FIFA 06

Een nieuw jaar, een nieuwe FIFA. In deze demo kun je een potje ballen met AC Milan, Barcelona, Manchester United, Paris St Germain en Bayern Munchen. Kun je zelf checken of de nieuwe FIFA nu echt zo Pro Evo achtig is geworden.

Score:

WWW.FIFA06.COM

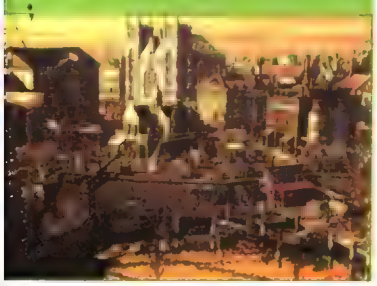
AGE OF EMPIRES III

Deze demo laat je twee singleplayer missies en een gevecht spelen uit deze aankomende RTS van Ensemble Studios. De Skrimish mode is eveneens speelbaar met zowel de Britten als met de Spanjaarden in twee maps: New England en Texas.

Check: www.strategyinformer.com/pc/ageofempires3/downloads.html

Score:

WWW.AGEOFEMPIRES.COM



UITBREIDING SWAT 4 OP KOMST

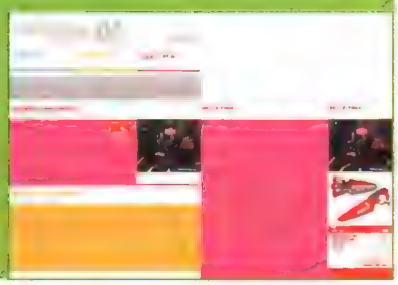
Vivendi Universal Games maakte onlangs bekend dat de tactical shooter SWAT 4 een add-on krijgt en wel onder de naam The Stetchkov Syndicate. Deze uitbreiding zal het eerste kwartaal van 2006 in de shops liggen.



Dat er een add-on komt, verbaast ons eerlijk gezegd een beetje. SWAT 4 vonden we dope maar we hadden niet de indruk dat het spel met vrachtwagenladingen tegelijk uit de winkels vloog. Toch heeft de tactical shooter het blijkbaar goed genoeg gedaan om een add-on commercieel interessant te maken.
Deze bevat zeven nieuwe single- én multiplayerlevels, nieuwe wapens en andere extraatjes en verbeteringen.
Erg tof in SWAT 4 en dus ook in de The Stetchkov Syndicate is de ondersteuning van coöperatieve multiplayer tot tien spelers, waarin twee teams van vijf het tegen elkaar opnemen. Eén van de spelers kan de rol van leider op zich nemen en zijn teamleden opdrachten geven. Een nieuwe multiplayer mode is al bevestigd onder de naam 'Smash & Grab'.

WIPEOUT PURE DELTA PACK

Wederom een tof extraatje voor de WipEout Pure bezitters, en ditmaal exclusief voor ons Europeanen. Het gaat om de Delta Pack dat in samenwerking met PUMA is ontwikkeld.
Nu klinkt dat heel stoer maar in werkelijkheid betekent dit vooral dat je langs de nieuwe tracks (vier stuks) die je downloadt heel vaak het PUMA logo aan je voorbij ziet schieten.
Bovendien kun je ook nog eens over die banen in twee nieuwe schepen razen, te weten de PUMA 1 en PUMA 2. Ze lijken een beetje op bestaande schepen maar dan met een iets ander jasje en net even andere statistieken.
Naast de vier tracks en de schepen zitten er ook vier nieuwe skins in om het menu van de game wat op te leuken. Uiteraard twee PUMA varianten en verder nog vier andere skins: Assegaim, Harumau, Triakis en AG System.
Heb je goud weten te behalen op de vier banen (Iridia, Anulpha Pass, Koltiwa en Kara Descent) dan kun je tevens deelnemen aan de Delta league.
Het is erg tof dat we steeds verblijd worden met 'gratis' WipEout extraatjes maar toch lijkt het er op dat de ontwikkelaars een beetje inspiratie te kort komen want de parkoersen zijn wel, in alle opzichten, aan de makkelijke kant.



QUAKE IV WORDT (WEER) PROFESSIONEEL

De Cyberathlete Professional League, ook wel gezien als de eredivisie voor professionele gamers, heeft Quake IV gekozen als dé 1 vs 1 game van 2006. Op dit moment is dat nog Painkiller maar dat wordt wereldwijd door te weinig man gespeeld.
Met Quake IV gaat de CPL terug naar haar roots want alle Quake delen stonden daar sinds de oprichting van de League in de spotlight.



PIRATEN VAN DE BRANDENDE ZEE

We maakten al eerder melding van Pirates of the Burning Sea, een Massively Multiplayer Online (MMO) piratengame waarin honderden spelers tegelijk de zeven zeeën kunnen bevaren. Inmiddels zijn er ook wat screenshots vrijgegeven. We zien het al helemaal zitten en denken dat dit eindelijk eens wat gamers weg zou kunnen snoepen bij WoW. Waarom? Omdat het niet de zoveelste middeleeuwse fantasy online RPG is. Je kunt in Burning Sea zelf een schip uitkiezen en upgraden, het gevecht aangaan met andere schepen in real-time, andermans steden veroveren en via handel en oorlog onmetelijk rijk worden.
Het spel komt nog deze winter beschikbaar via Steam, het online distributiesysteem van Valve. Dat laatste is misschien wel een drempel, want Half-Life 2 via Steam liep ook niet helemaal vlekkeloos.



INTEC STUFF

RACING WHEEL



Een draadloos stuurtje? Dat kan toch niet goed gaan? Toch wel. Je steekt de ontvanger in je PS2 (er is ook een universeel niet draadloos stuurtje beschikbaar) stopt vier AA batterijen in het stuur en je kunt zo beginnen.
Ga in een makkelijke houding zitten, schuif het stuurtje tussen je benen en neem even de tijd om het stuur in een comfortabele positie te installeren. Het is namelijk kantelbaar en ook nog eens uitschuifbaar waardoor je altijd goed zit.
De pedalen zijn voorzien van antislip materiaal waardoor je dus niet de hele tijd je gas- en rempedalen hoeft te verzetten.
Tijdens het racen voel je alle hobbels en bobbels in het digitale wegdek; het enige minpuntje is het ontbreken van force feedback.



RACING WHEEL DRAADLOOS • PRIJS: PS2 64,99 EURO - XBOX 69,99 EURO •
RACING WHEEL UNIVERSEEL • PRIJS: [illegible] EURO • DISTRIBUTIE: OMEGA ELECTRONICS • WWW.INTECGAMER.COM ★★★★☆

■ PRO GAMER'S KIT



Nee er zit geen geld [illegible]
veel beter, [illegible] de PSP of DS.
[illegible]

PRO GAMER'S KIT • PRIJS: 29,99 EURO • DISTRIBUTIE: OMEGA ELECTRONICS • WWW.INTECGAMER.COM ★★★★☆



■ WIRELESS CONTROLLER WITH LINK CABLE

Deze draadloze controller voor de Xbox ligt een beetje vreemd in de hand. Hij voelt net iets kleiner aan dan de Xbox controller S waardoor ie voor mensen met grote handen niet ideaal lijkt.
Wel heel erg handig zijn de zwarte en witte knoppen die men boven de L en R knoppen heeft geplaatst, dus zoals de Xbox 360 controllers uitgevoerd zijn. Probleem is alleen dat deze twee knoppen stevig ingedrukt moeten worden alvorens ze reageren.
Deze variant van de wireless controller wordt meegeleverd met een Link kabel waardoor je de controller ook nog van stroom kunt voorzien mochten de batterijen het begeven. Zo kun je even snel de batterijen vervangen zonder dat de controller uitvalt. Wel zo handig tijdens een online match bijvoorbeeld.
Naast de Xbox variant zijn er ook GameCube (zie elders op deze pagina) en PlayStation 2 versies beschikbaar.



WIRELESS CONTROLLER WITH LINK CABLE
DISTRIBUTIE: OMEGA ELECTRONICS
TEL: 0475-488224 • PRIJS: 27,99 EURO
WWW.INTECGAMER.COM ★★★☆☆

■ WIRELESS RECHARGEABLE CONTROLLER

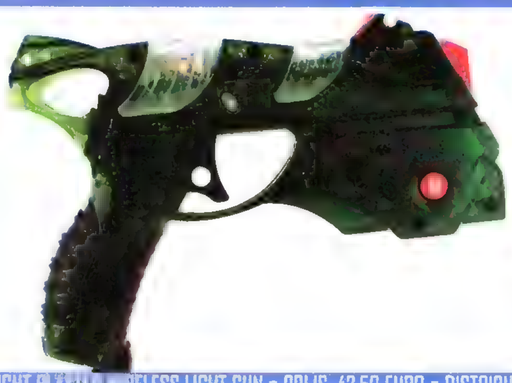
De door ons geteste GameCube versie van de Wireless Rechargeable Controller ligt heerlijk in de hand en laat je, net als de Xbox draadloze controller die we elders op deze pagina bespreken, tot negen meter van je spelcomputer spelen, zonder dat er ook maar enige vorm van hapering optreedt.
Het handige is dat je voor de variant geen batterijen hoeft te gebruiken aangezien er een oplaadbare accu bijgeleverd wordt (die tot 500 keer opgeladen kan worden). Ook is er een kabel aanwezig die je in staat stelt om tijdens het gamen de controller nog even van stroom te voorzien.
Van deze controller zijn ook versies voor de PlayStation 2 en de Xbox verkrijgbaar.



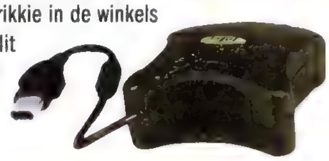


WIRELESS RECHARGEABLE CONTROLLER • PRIJS: 27,50 EURO • DISTRIBUTIE: OMEGA ELECTRONICS
WWW.INTECGAMER.COM ★★★☆☆

LIGHT BLASTER WIRELESS LIGHT GUN



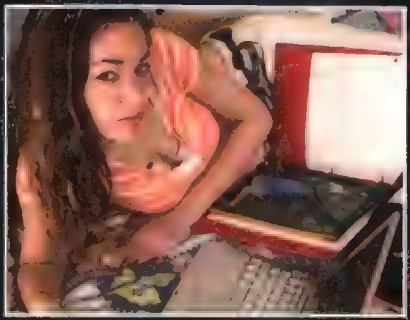
Voor de Xbox kregen we dit draadloze schietijzer binnen. Het apparaat doet wat het moet doen en ziet er ook nog eens cool uit met zijn doorzichtige groene look.
Probleem van dit soort pistolen is en blijft dat er vrijwel geen games voor beschikbaar zijn. Voor de Xbox is het helemaal extreem triest want alleen House of The Dead III kun je spelen met dit geweer. Voordeel is dan wel dat die game momenteel voor een prikkie in de winkels ligt en koop je hem samen met dit geweer dan heb je best een leuk pakketje.



LIGHT BLASTER WIRELESS LIGHT GUN • PRIJS: 42,50 EURO • DISTRIBUTIE: OMEGA ELECTRONICS • WWW.INTECGAMER.COM ★★½☆☆


listen





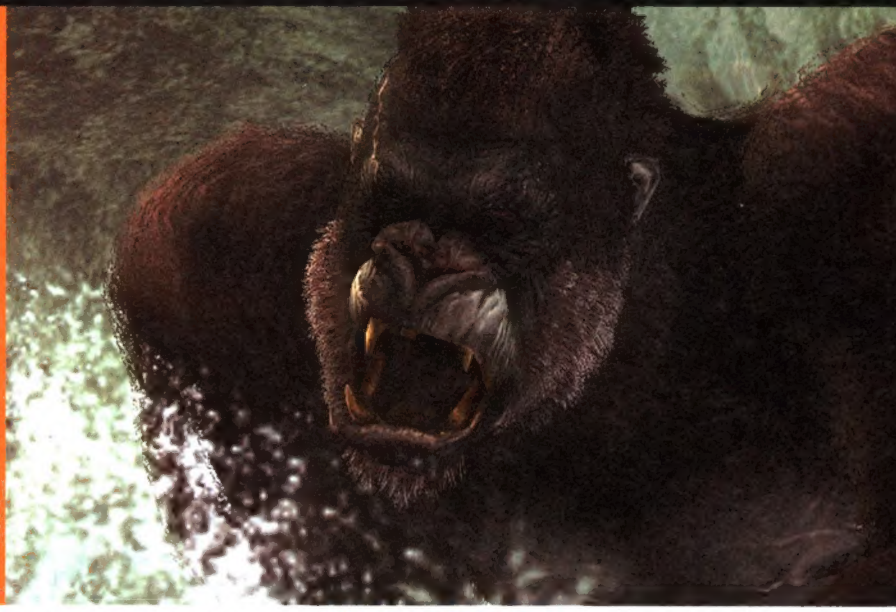




JORDI PETERS

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

De kleinste redacteur at de laatste weken alleen nog maar bananen, en wij maar denken dat Mini-Niels net zo groot en sterk wilde worden als wij. Bleek dat ie helemaal in zijn rol van King Kong zat...



■ Als je volgende maand de PU pakt, ligt hij bijna in de winkels; we bedoelen natuurlijk de **XBOX 360**. Vijf van onze mannen reisden af naar het verre Amsterdam om eens nader kennis te maken met die nieuwe spelcomputer van Microsoft.

■ Wat doe je als je een muziekquiz spel hebt? Juist, dan laat je het spelen door mensen die er verstand van hebben. De **POPGROEP DI-RECT** bracht een bezoekje aan de PU redactie.

■ Boris en oorlogje spelen, hij kan er maar geen genoeg van krijgen; vandaar dat hij de aangewezen persoon was om **BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT** te recenseren.

■ Jurjen en de DS zijn onafscheidelijk. Helemaal sinds de beste man **MARIO KART DS** in zijn knuistjes kreeg. Vrooeeemmmm!!

■ Wat de DS voor Jurjen is, is de PSP voor Jeroen. In de bus en de trein deed hij niet veel anders dan hoertjes in elkaar knuppelen... erm op de PSP dan hè, aangezien **GTA LIBERTY CITY STORIES** eindelijk binnen was.

■ Als het goed is, heb je al wat op www.powerunlimited.nl kunnen lezen maar in nummer 12 krijg je een uitgebreid verslag van Jan op bezoek bij Blizzard. Hij was daar voor iets heel speciaals...een **WORLD OF WARCRAFT ADD-ON**.

■ **GUN** kwam langs en Steven haalde de game binnen met zijn lasso.

■ Alles onder voorbehoud.

POWER UNLIMITED 12 LIGT 28 NOVEMBER IN DE WINKELS

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 26

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Niels 't Hooft, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerunlimited.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account manager: Karel Broshuis
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited.shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525,18,35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2005 TIJDSCHRIFTEN


PC GAMEPLAY
Spel van de maand!
90% FEAR DOET Z'N NAAM ALLE EER AAN. EEN SUBLIEM ANGSTFESTIJN!
BEST OF E3 2005
BEST ACTION GAME 2005
F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
WWW.WHATISFEAR.COM
OCTOBER 2005
18+
www.pegi.info
SIERRA
MONOLITH
© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Alle rechten voorbehouden. Sierra en het Sierra logo zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Sierra Entertainment, Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Het Monolith logo is een handelsmerk van Monolith Productions Inc.



SERIOUS SAM II
BLOW $#!% UP... AGAIN.
New kickass game engine.
Wild new physics and game environments.
New, obscenely powerful weapons.
Blowing crap up was never this much fun.
Seriously.
www.serioussam2.com
OUT NOW
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX
XBOX LIVE
POWERED BY gamespy
The way it's meant to be played NVIDIA
SERIOUS ENGINE 2
CROTEAM
2K GAMES